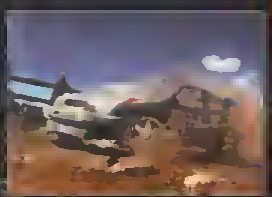
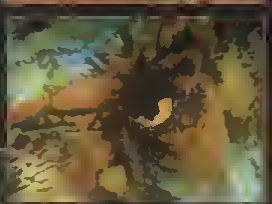
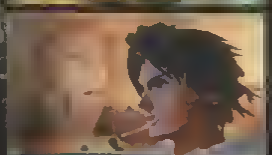
PSX EXTREME

OPIS DO FINAL FANTASY 8

OPISY

FF8
SHADOWMAN
G-POLICE 2
RECENZJE
WipEout
DANCE DANCE DANCE REVOLUTION
SLED STORM
Jet Moto 3

PLAKATY!

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

Cena 5,99 PLN

ISSN 1429-171X
INDEX 341998

26

październik '99

PlayStation 2

Piła

PSX EXTREME

ROK III Numer 10/99

Wydawca:
GRUPA

Adres redakcji:
ul. Sokolska 60/110, 40-057 Katowice
tel./fax (0-32) 58 58 80, w. 328
tel./fax (0-32) 203 92 18, w. 328
tel./fax (0-32) 203 77 51, w. 328

Redaktor Naczelny:
Przemysław Solarski (Mr. Solara)
tel. kom. (0-601) 41 60 51

Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Ociów (Aju)
tel. kom. (0-601) 44 68 81

Redaktorzy:
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Piotr Figlarowicz (Piotrek)
Mirosław Gruba (Gamera)
Norbert Kaniczny (Norby)
Tomasz Kosiel (HIV)
Bartek Kłajmert (Kujat)
Artur Sokowrowski (Muzi)
Tomasz Staroń (Star)
Piotr Stawicki (ACE)
Marcin Teller (Mysiaq)
Maciej Zmuda-Adamski (Kali)

Współpracują:
Marcin Kosman (Nowy)
Mateusz Skutnik (Mati)

Opracowanie graficzne:
Andrzej Błaszczyk
Mirosław Gruba
Przemysław Solarski

Korekta:
Tomasz Kosiel (HIV)
tel. kom. (0-602) 12 72 88

Redaktor techniczny:
Wojciech Ociów (Aju)

Skład, łamanie i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk
tel. kom. (0-601) 23 88 08
&
Mariusz Wawryk (Ball)

Dział prenumeraty:
Dyktry
wtorki od 13 do 15
pozostałe dni od 8 do 10
tel./fax (0-32) 203 92 18, w. 328
tel./fax (0-32) 203 77 51, w. 328

Druk:
Maryland Press S.A.
Katowice

Dział reklamy:
Sebastian Kaplan
tel. kom. (0-602) 69 94 59

Konto bankowe:
Bank Śląski VII o/Katowice
10601214-2200853945

Materiały zawarte w czasopiśmie nie muszą być w zgodzie z opinią redakcji. Nie ponosimy odpowiedzialności za treść reklam, ogłoszeń, listów czytelników oraz informacji, które zostały nam przesłane bez naszej wiedzy. Wszystkie znaki towarowe zawarte w piśmie są własnością ich prawnych właścicieli. Nie zwracamy nadesłanych materiałów. Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i redagowania nadesłanych tekstów.

WSTĘPNIAK

WITKA!

Nie będą ściemniał... w tym miesiącu nie można narzekać na wysyp tytułów, co może wydawać się niepokojące, bo przecież to już październik! Nie ma jednak powodów do paniki, bo to tylko przejściowy kryzys - wystarczy spojrzeć na listę zapowiedzi na stronie 31, aby przekonać się, że producenci gier nie zapomnieli o PlayStation 1. Od tego miesiące termin "PlayStation 1" chyba na stałe wejdzie do wewnętrznego użytku, bowiem SONY w końcu pokazało, jak wygląda nowy sprzęt, oraz pierwsze "konkretne" gry, podając jednocześnie datę premiery. Następcę Szaraka - PlayStation 2 - jest już namacalnym kawałkiem sprzęcicho, a nie tylko wizją konstruktorów i słupkiem danych technicznych. Wszystkich zainteresowanych (a kto nie jest zainteresowany?) odsyłam na następne strony, na których Aju i HIV przygotowali sześciostronicowy artykuł, pisząc go notabene w przerwach między kolejnymi wygibasami w DANCE DANCE REVOLUTION. W tym miesiącu ta gra zawładnęła życiem wszystkich zg(Red.)ów, i to do tego stopnia, że na kilka dni praca zupełnie stanęła (stąd taka a nie inna jej ocena). Jako fanatyk serii WIPEOUT, w najnowszą, trzecią część tej gry pograłem tylko do momentu pojawienia się w redakcji ODR z matą. Ta gra rządzi! A co się tyczy WIPEOUTa, to z powodu jego końcowej oceny wynikło kłótnie pomiędzy Kolim a resztą zg(Red.)ów, którzy w końcu postawili na swoim... Poza tym oczywiście zamieszczamy relację z targów w Londynie (ECTS '99), dzięki której można zorientować się na co zaoszczędzić kasę, bo każdą testowaną tam grę opatrzyliśmy oceną wstępną. Całość, jak zwykle, okraszona została streszczeniami najciekawszych i najbardziej ekstremalnych epizodów, jakie przydarzyły się naszym wysłannikom w Londynie.

Dla niektórych z Was rodzynkiem będzie na pewno pełny opis gry FINAL FANTASY 8, który Star spłodził z dużym poświęceniem, odgrażając się, że wszystkie dodatki (spis przedmiotów itp.) zamieści za miesiąc - dla fanatyków. No i oczywiście, jak zapewne szuwaksyliście, w tym numerze zamieściliśmy w końcu tak wypatrywane przez Was plakaty. Zdecydowaliśmy, słusznie, że słusznie, że nie będziemy robić jednego mega formatu z dwoma plakatami, na rzecz dwóch mniejszych formatów z czterema plakatami o szerszej tematyce (dla każdego coś miłego).

W tym miesiącu zamiast tradycyjnej wirtualnej laski, wrzucam prezentację Anety - naszej nowej zastępstwa Dyrektora Finansowego - i to tyle. Pa pa (HIV- Eee! To ja mówiłem!)

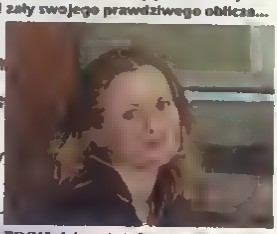
Wesze stare... (prze)Ściera(dło)

UWAGA!

TO SIĘ NAPRAWDĘ ZDARZYŁO!!!

Jak już zapowiadaliśmy w poprzednim miesiącu, w naszym gronie pojawiła się w końcu kobieta. Dzięki jej osobie, na 'Dzień dobry' w słuchawce telefonu nie usłyszycie już więcej piszczącego Ściewa (chyba że na życzenie). Od tej pory już żadna paczka się nie zgubi... z jeśli już gdzieś przepadnie, możecie dzwonić od poniedziałku do piątku w godz. 8.00 - 15.00, z tą przemiłą niewiastą rozwieje wszelkie wątpliwości (że się zgubiła, hie, hie) (paczka oftusz).

Aneta przy swoim stanowisku pracy. Z uśmiechem na twarzy, pełna optymizmu jeszcze nie podejrzewa, co ją tutaj czeka. Zg(Red.)y jeszcze nie pokazały swojego prawdziwego oblicza...



ZOOM. Jak widać, Aneta to "dziewczyna na medal". Mamy nadzieję, że nie będą się Wam głosy łomać, usłyszawszy ją w słuchawce. Zastrzegamy od razu, że do Anety możecie dzwonić wyłącznie w sprawach związanych z magazynem.

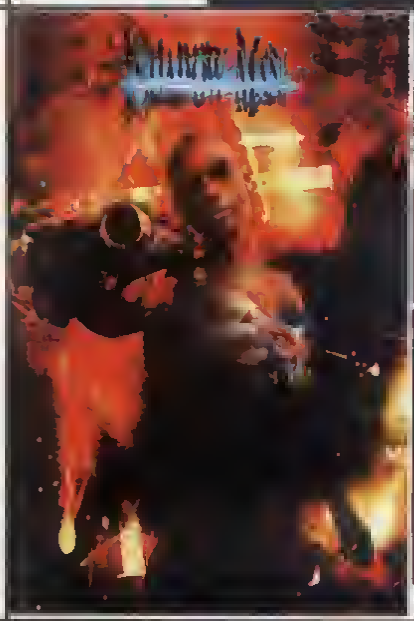
Po[illegible] uwagę zasługuje panujący na jej biurku. Ta nie do wiary. A Ściera na[illegible] niemoże[illegible]we, he he.

No i jeszcze raz Aneta. Popatrzcie po raz ostatni, bo to zdjęcie bardzo[illegible]

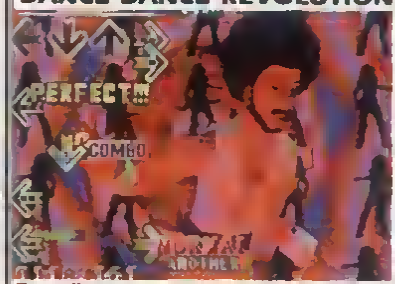
NASZ E-MAIL: extreme@grupa69.net.pl

NASZA OKŁADKA

SPIS TREŚCI



DANCE DANCE REVOLUTION



Tego nikt się nie spodziewał. Mata do tańczenia wraz z grą DANCE DANCE REVOLUTION firmy KONAMI okazała się prawdziwym przebojem. Nawet ellen Ścierwo, który nienawidzi dyskotek, szalał w rytm "KUNG-FU FIGHTING" jak opętany. Wreszcie rodzice nie będą Wam marudzić, że grając na konsoli nie zażywacie ruchu. Po kilkunastu minutach gry dobrze jest mieć ręcznik w pobliżu...

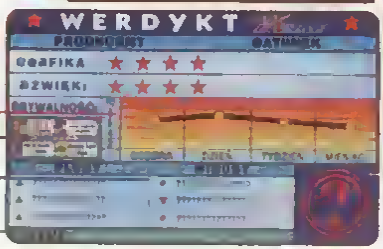
Ocena ogólne uwydatniona kolorem

Oceny innych, zainteresowanych z(Red.)ów

Zalety i wady ocenianej gry

Info dotyczące obsługi peryferii i ilości graczy

Ocena grywalności w przedziale czasowym
— w trybie ONE or TWO PLAYER
— w trybie MULTIPLAYER



DENSHA DE GO! 2

Druga część symulatora "pociągu", obsadzona jak zwykle w Japonii. Tym razem możemy wczuć się w maszynistę Shinkansena Komachi - najszybszego pociągu na świecie. Specjalista Loki testuje...

JET MOTO 3

Trzecia już edycja mało popularnych wyścigów (JET RAIDER wer. PAL) na odrzutowych skuterach, wykonana przez inną grupę osób okazała się... Przeczytajcie recenzję.

SHADOWMAN

Po SOUL REAVER w nasze łapki trafia kolejna gra obsadzona w piekielnych klimatach. Czy to recepta na zukces? Tego dowiecie się po przeczytaniu recenzji Piotrka.

SLED STORM

Chyba nikt nie przypuszczał, że EA zdolne jest do wyprodukowania czegoś tak oryginalnego i udanego. Wyścigi na skuterach śnieżnych... Niby nic, a zasysa jak odkurzacz. Dlaczego...? HIV wyjaśnia.

WIP3OUT

Kali zaproponował przyznać tej grze ocenę 11, jednak nikt oprócz Myszaqe go nie poparł, więc WIP3OUT dostał tylko 9. Czy coś zię nie udało? Wręcz przeciwnie...

AKTUALNOŚCI ▶str. 12
Najświeższe wieści ze świata gier na PSX
CO NOWEGO? 24
RELACJA Z ECTS '99 12
SPIS ZAPOWIEDZI 31

RECENZJE ▶str. 36
zg(Red.)rzymy i testujemy nowe gry
DANCE DANCE REVOLUTION 48
DENSHA DE GO 2 50
HOT WHEELS 44
JET MOTO 3 42
MONSTER RANCHER 2 52
PREMIER LEAGUE STARS 39
SLED STORM 40
SHADOWMAN 46
WIPEOUT 3 36

WIADOMOŚCI ▶str. 54
Podpowiedzi do gier
FINAL FANTASY VIII 62
G-POLICE 2 58
SHADOWMAN 54
TIPS & TRICKS 86

LISTY ▶str. 75
KĄCIK BIJATYK 75
KĄCIK WYŚCIGOWY 76
SKRZYNKA 77

NEXT GEN ▶str. 6
wieści o konsolach i grach nowej generacji
PLAYSTATION 2 6

ECTS '99 12

Będziemy wyklęci, naznacz[illegible]waci, ale szalenie szczęśliwi...

PlayStation 2

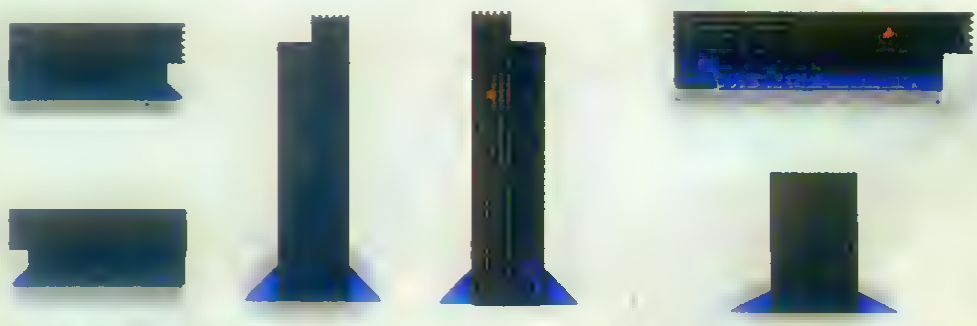
Dzień 10 września bieżącego roku był WYDARZENIEM, na które czekał cały świat kręcący się wokół przemysłu gier wideo. Wtedy bowiem odbyła się **konferencja prasowa firmy SONY,** na której miała miejsce oficjalna premiera nowej konsoli, czyli jak się już zapewne domyślacie - **PlayStation 2**. Nie był to tylko kolejny pokaz jej możliwości, ale wyjaśniono wiele wątpliwości i odpowiedziano na liczne pytania oraz, co najważniejsze, **po raz pierwszy zaprezentowano jej wygląd zewnętrzny**.

Kiedy zobaczyłem po raz pierwszy PSX2, długo się zastanawiałem nad jej nowatorskim wyglądem... spójrzcie więc najpierw na zdjęcia PlayStation 2 (jeśli jeszcze tego nie zrobiliście)... chwila przerwy na przemyślenia... i czas na refleksje. Cóż, choćby nie wiem z której strony na nią patrzeć, to w ogóle nie przypomina konsoli do gier, jej wygląd zbliżony jest bardziej do jakiegoś magnetowidu czy odtwarzacza płyt CD. Muszę przyznać, że ten niekonwencjonalny wygląd nie przypadł mi z początku do gustu, lecz po jakimś czasie "odmieniło" mi się i teraz twierdzę, że jej wygląd jest po prostu odlotowy. Ciekawostką jest fakt, że może ona leżeć na biurku/stole, lub gdy jest mało miejsca - można ją postawić "na sztorc". Ciekawe, czy ma to coś wspólnego z doświadczeniami z "jedynki", w której bardzo długo występowały problemy z czytnikiem (nie odczytywanie płytek - przez pierwszy model SCPH-1002), a najlepszym sposobem na zapobiegnięcie temu było postawienie konsoli właśnie na boku. Muszę jednak nadmienić, że specjalna podstawka służąca do utrzymywania konsoli w pozycji wertykalnej będzie sprzedawana oddzielnie. O.K., tyle na temat wyglądu, w końcu każdy ma swoje zdanie, przejdźmy do dokładnej i chyba ostatecznej specyfikacji. [aju]

Ostateczna nazwa.....PlayStation2
Sugerowana cena w Japonii..... 39,800 jenów (1400 - 1500 zł)
Data japońskiej premiery.....4 marca 2000 roku
Przewidywana data premiery na pozostałych kontynentach
.....Azja - wakacje 2000
.....Ameryka Północna (USA) - koniec 2000
.....Europa - koniec 2000

Akcesoria dostarczane wraz z konsolą:
Dual Shock - koloru czarnego
8 MB karta pamięci nowej generacji
Płytka demo
Kabel AV
Kabel zasilający

Wreszcie bossowie z SONY zdecydowali się na zaprezentowanie wyglądu PSX2. Muszę przyznać, że choć jest to kwestia kontrowersyjna, konsola w takim "opakowaniu" przypadła mi do gustu od pierwszego momentu. Toż to rewelacja! Patrząc na "jedynkę" obiektywnie, uważam, że to straszny brzydal - jest najbrzydszą spośród wszystkich liczących się na rynku konsol. A tu proszę - PSX2 wygląda jak kolejny "klocek" do porządnej wieży stereo. Prezentuje się klasycznie, skromnie, a jednocześnie dostojnie do przesady. Poza tym, że na tej konsoli będzie można szarpać do upadłego, oglądać filmy zapisane w formacie DVD, odsłuchiwać z jej pomocą muzyki, to jeszcze będzie upiększać wnętrze jako ładny mebel. [HIV]



Tak oto prezentuje się nowa konsola. Jej wymiary to: 30 cm x 17,8 cm x 7,8 cm

Piła

Teraz przypomnę jeszcze „wewnętrzną" specyfikację konsoli.

Procesor ....128 bitowy „Emotion Engine"
Taktowanie zegara ....294,912 MHz
Pamięć ..... 32 MB
Procesor graficzny ....„Graphics Synthesizer"
Jego taktowanie ....147,456 MHz
Pamięć graficzna ....4 MB
Dźwięk SPU2
Ilość kanałów 48
Pamięć muzyczna 2MB
Prędkość czytnika ....x24 (CD-ROM) i x4 (DVD-ROM)
Nośniki danych
.....PlayStation 2 CD-ROM, DVD-ROM, PlayStation CD-ROM
Rozpoznawalne formaty danych.....Audio CD, DVD-Video
Porty
..... Kontrolery - 2
..... Karty pamięci - 2
..... Wyjście AV - 1
..... Wyjście Optical digital - 1
..... USB - 2
..... i.Link (IEEE1394) - 1
..... PCMCIA Type III - 1

Jak zapewnił szef Sony - Ken Kutaragi - 4 marca do japońskich sklepów trafi około 1 mln egzemplarzy PlayStation 2, co z pewnością na jakiś czas zaspokoi rynek i nie będzie problemów z jej dostaniem (jak to miało miejsce z PocketStation czy konsolą Dreamcast). Kutaragi nie wymigał się również od odpowiedzi na pytanie dotyczącego odtwarzania filmów DVD. Z jego słów można wywnioskować, że PlayStation 2 będzie odtwarzać filmy DVD. Czyli kupując jedno "pudełko" za 1500 zł staniemy się jednocześnie właścicielami konsoli do gier, dobrego odtwarzacza płyt CD oraz odtwarzacza DVD. Mam nadzieję, że nie trzeba będzie kupować specjalnej przystawki, za grube pieniądze, do odtwarzania filmów DVD. Największym zaskoczeniem dla wszystkich zgromadzonych na konferencji była ilość portów przeznaczonych do podłączenia kontrolerów. Jak już pewnie zdążyliście zauważyć jest ich tyle samo, co w starej dobrej PlayStation, czyli "aż" 2. Jednak SONY ma inne podejście do rozrywki w trybie Multiplayer. Otóż całą swoją uwagę skupia na grze sieciowej, czyli np. przez Internet, ale jak ona będzie wyglądać i na czym polegać - tego dowiemy się nie prędzej niż na początku przyszłego roku. (aju)

Wraz z prezentacją PlayStation 2, przedstawione zostały nowe wersje starego osprzętu, a mianowicie joypada oraz karty pamięci. O ile ten pierwszy (Dual Shock) w sumie niczym się nie różni od swojego poprzednika, no może poza kolorem oraz tym, że posiada bardziej czułe przyciski, to karta pamięci przeszła bardziej rewolucyjne zmiany. Poza tym, że standardowo posiada 8 MB, to jest 250 razy (!) szybsza od swojej poprzedniczki, co pozwoli na ultra szybkie zapisywanie danych. Oczywiście karty pamięci również będzie należało kupić osobno, a przewidywana cena to 3,500 jenów za sztukę, czyli około 130 zł. (aju)

Tak będą wyglądały płyty oraz opakowania na rynku japońskim. GT2000 czeka na 4 marca 2000 roku ..

Waga 2,1 kg.

LISTA ZAPOWIEDZI NA PSX2

1 On 1 Government	gra akcji	Jorudan
3d Golf*	sportowa	T&E Soft
3d Rea. Drive*	symulator samochodu	Vi t Japan
600gp*	wyscigi	Namco
Ai igo 2001*	logiczna	I4 Corporation
Ai Mahjong 2001*	logiczna	I4 Corporation
Ai Shogi 2001*	logiczna	I4 Corporation
American Arcade	Pinball Riper	Astrell Co
Armo ed Core 2	gra akcji	From Software
A-Train 6	symulacja	Artdink Corporation
Baki The Grappler*	gra akcji	Tomy Company
Bakuryu2*	sportowa	Fujmic
Bat e On The Ghal*	wyscigi	Ecsaco Development Co
Bbx2000*	symulacja	Enix Corporation
Billards Master2*	sportowa	Ask Co
Bloody Roar 3*	bijatyka	Hudson Soft Co.
Boku To Mach*	RPG	Sony Computer Entertainment
Bomberman 2001*	gra akcji	Hudson Soft Co.
Bust A Move3*	taneczna	Enix Corporation
Charo O Hg*	wyscigi	Takara Co.
Dark Cloud*	RPG	Sony Computer Entertainment
Den-Sen*	gra akcji	Sony Computer Entertainment
Drum Mania	gra akcji	Konami Co
Eternal Ring	RPG	From Software
Exotica*	Rpg	Enix Corporation
F-1*	wyscigi	Video System Co
Fantavision*	gra akcji	Sony Computer Entertainment
Fighting Illusion K-1 Grandprix*	sportowa	Xing
Fighting Oils*	logiczna	Enix Corporation
Flower Sun And Rain*	przygodowa	Ascii Corporation
Fly High*	wyscigi	Gust Co
Fx Pilot*	strzelanina	Lecus Co.
Go By Train!*	symulacja	Taito Corporation
Gradius *	strzelanina	Konami Co
Gt2000*	wyscigi	Sony Computer Entertainment
Ide Yohuke No Mojan Kaseku 2	logiczna	Seta Corporation
Ig Remix*	logiczna	Sony Computer Entertainment
Jade Cocoon2	RPG	Ganki Co.
Jikkyou Pawafuru Puroyakyu 7*	sportowa	Konami
Jikkyou World Soccer 2000*	sportowa	Konami
Kessen Realtime	sportowa	Koei Co
Lakemasters Ex*	lowienie ryb	Dazz Co.
Lar En Ciel Tbc	muzyczna	Sony Computer Entertainment
Let's Become A Pilot!	symulacja	Victor Interactive Software
Magical Sports Catch Bass Club*	sportowa	Magical Company
Magical Sports Keshien2000*	sportowa	Magical Company
Magical Sports Progoller*	sportowa	Magical Company
Mahjong Taikai	logiczna	Koei Co.
Mahjong Yarouze!*	logiczna	Konami Co
Mobile Suit Gundam*	gra akcji	Bandai Co.
Morita Shougi	logiczna	Yuki-Enterprise Inc
New Cool Boarders*	sportowa	Uep Systems
New Ridge Racer*	wyscigi	Namco
Ninja Gaiden(Kunai)*	gra akcji	Tecmo
Panic Surfing*	sportowa	Ascii Corporation
Panzercentury G Breaker	symulacja	Sunrise Interactive
Perfect Golf 3	golf	Seta Corporation
Popolocrois II*	RPG	Sony Computer Entertainment
Pro Mahjong Kiwame Next*	logiczna	Athena Co
Roadsters Trophy 2000	wyscigi	Titus Japan
Robocop	gra akcji	Titus Japan K K
Shanghai3*	logiczna	Sun Corporation
Shin Sangokumusou	gra akcji	Koei Co
Sidewinder Max*	strzelanina	Asmik Ace Entertainment
Sky Surfer*	sportowa	Idea Factory Co
Soldnerschild2	RPG	Koei Co
Sonnette*	przygodowa	Enix Corporation
Soul Surfing	gra akcji	Warashi
Splash Dive*	gra akcji	Sony Computer Entertainment
Star Ocean 3*	RPG	Enix Corporation
Street Fighter Ex3*	bijatyke	Capcom Co
Street Mahjong Trance Majin2*	logiczna	Sun Corporation
Tekken Tag Tournament*	bijatyka	Namco
Tenchu 2*	gra akcji	Sony Computer Entertainment
Tetsunar Menkyokaiden*	logiczna	Kaga Tech Co
The Bouncer*	gra akcji	Square Co.,Ltd
Tuning Car Race Game*	wyscigi	M2to Inc
Unison* Gein	gra akcji	Tecmo
Wild Wild Racing	wyscigi	Imagineer Co
World Neverland 3*	symulacja	Riverhillsoft
Wrc	wyscigi	Spike Co
Xfire*	gra akcji	Electronic Arts Square

t*t oznacza, że nazwa gry nie jest jeszcze ostateczna (tytuł roboczy)

LISTA ZAPOWIEDZI NA PSX2 LISTA ZAPOWIEDZI NA PSX2

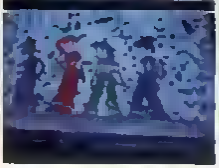
Nie byłbym sobą, gdybym przy okazji podania do szerokiej publiki wiadomości dot. oficjalnej specyfikacji PSX2 nie dodał swoich 3 groszy. Pisałem już na ten temat wiele, ale... (HIV)

NEW RIDGE RACER

Oczywiście nie mogło za braknąć tego tytułu. Jak pamiętamy, właśnie dwie gry NAMCO - TEKKEN oraz RIDGE RACER - przyczyniły się do sławy PlayStation. Wkrótce będzie PlayStation2 i kolejna części tych znakomitych gier wspomogą jej premierę. Na tegorocznych targach Tokyo Game Show filmiki z tej gry wyświetlane były na specjalnym, ogromnym ekranie (żeby wszyscy dobrze widzieli, heh) i część z prezentowanych przez nas shotów to zdjęcia z tego telebimu, więc nie wińcie nas za ich jakość. Nowego RR cechuje wysoka dynamika, szczegółowa grafika (jak w GT 2000), no i ta wspaniała poślizgi. Wartym zauważenia jest fakt doskonałego odzwierciedlania prędkości - dosłownie czujesz wiejący w oczy wiatr.

"Procek"...

Nowa PlayStation2 zostanie wyposażona w bardzo szybki procesor centralny taktowany zegarem wyciągającym prawie **300 MHz**. Ponieważ grafiką, muzyką, dekodowaniem animacji i obsługą tranamisji będą zajmować się oddzielne koprocesory, cała moc CPU będzie szła w obsługę "serca" gry, więc będzie można się spodziewać np. nieprzeciętnej sztucznej inteligencji komputerowych przeciwników a przede wszystkim dokładnego odwzorowania symulacji. Prawdę mówiąc, biorąc pod uwagę moc obliczeniową procesora i wymagania większości gier, podejrzewam, że przez 90% "czasu" procesor będzie się objadał po kątach, czekając aż przyjdzie jego kolej, a jedynie w pozostałych 10% obsługiwać będzie całą "mechanikę" gry. Domniemywam iż programiści z czasem nauczą się wykorzystywać w pełni możliwości tej konsoli (nie sądzę jednak, iż miałoby to nastąpić dopiero ok. 5 lat po premierze, a to za sprawą zbyt dużych pieniędzy, które będzie należało włożyć w KAŻDY projekt). Pozostaje życzyć powodzenia developerom i zacierać ręce w oczekiwaniu na pierwszą grę, która wykorzysta w 100% możliwości oferowane przez nowego PSX'a. Wprost nie mogę sobie tego wyobrazić... (HIV)



UNISON

Pierwsza gra taneczna w przybliżeniu wygląda tak, jakby wzięto grę BUST A GROOVE i zamiast śmiesznych chłopków wstawiono dziewczyny ze Spice Girls. Teraz przyjrzyjcie się do gry, i worzysz piosenki, a następnie tańczysz do ich tytmu. To tyle, co na razie można napisać o tym tytule, gdyż także nie udostępniono informacji prasowych o grze.

Piła

POPOLOCROIS 3

Pierwsza tradycyjna gra typu RPG na PlayStation 2. Jest to kontynuacja serii z PSX, która niestety nie ukazała się na innych niż japońskim rynkach. Mam nadzieję, że trzecia część nie podzieli losu poprzednich. Graficznie otoczenie przypomina kreskówkę - wygląda przepięknie (a w sumie czego się można spodziewać) ale na TGS pokazano jedynie krótkie demko, z którego ciężko jest coś wywnioskować. Nie podano nawet informacji o fabule gierki, ale z pewnością jeszcze przyjdzie na to czas.

DRUM MANIA

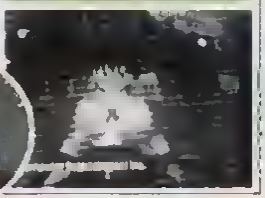
Kolejna część doskonałej gry tanecznej pt. DANCE DANCE REVOLUTION (recenzji szukaj w bieżącym numerze PE) - z nową ścieżką dźwiękową (pokaźna ilością kawałków). Ta pozycja zarządzi i chyba będzie to pierwsza gra, którą kupię bo na punkcie DDR dostałem fioła (znieszą nie tylko ja!

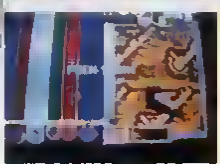
Malkontenci a ewentualny emulator PSX2...

Wypr[illegible] pytania wszelkich malkontentów, którzy nie nawidzą [illegible] z odpowiedzią na pytanie "Czy PSX2 będzie można [illegible]?". Owszem, będzie to możliwe. Alan Touring [illegible], żyjący dawno temu i sformułował [illegible] twierdzenie [illegible] DY KOMPUTER MOZNA EMULOWAĆ NA KAŻDYM INNYM [illegible] etapie jednak kwestia wymaganej mocy obliczeniowej. Aby emulowany sprzęt działał co najmniej tak zadowalająco (szybko) jak oryginalna platforma [illegible] moich wstępnych, skrzętnych obliczeń wynika, że do poprawnego emulowania PSX2 potrzebne będą pecety taktowane [illegible] W [illegible] 2GHz. Tyle w sprawie emulacji. hihi![HIV]

DARK CLOUD

Trójwymiarowa gra RPG czyli coś na styl Zeldy z N64. Jest jednak coś, co wyróżnia ten tytuł spośród tłumu. Nie, nie to, że jest na PlayStation 2, ale to że naprawdę musisz stworzyć własny świat, a następnie wyruszasz na jego poznawanie i odkrywanie. Kamera płynnie przechodzi z widoku ogólnego (od góry) do widoku zza pleców bohatera (inaczej czad). Niestety, tak jak przy poprzednim RPG-u, nie podano żadnych informacji o fabule, ani też konkretów.





Karty pamięci - nasza zmora...

Karty pamięci będą korzystać z równoległej transmisji danych, a nie tak jak dotychczas - szeregowej, czyli jednocześnie do karty będą przesyłane całe pakiety informacji (dotychczas w każdym cyklu dostępu do karty pamięci dane przesyłane były pojedynczo, bit po bicie). W połączeniu z większą szybkością transmisji informacji pozwala to na **255-krotne przyspieszenia procesu przesyłenia danych do/a karty.** Niestety, taki postęp ma swoją cenę - w przypadku korzystania z tak czułych urządzeń elektronicznych absolutnie niewskazane będzie wyjmowanie/wkładanie kart przy włączonej konsoli (istnieje duże prawdopodobieństwo, że przypadkowe zwarcie spowoduje nieodwracalne uszkodzenie karty). [HIV]

Magistrala

Wszystkie chipy na płycie głównej łączyć będzie magistrale o przepustowości sięgającej 3,2 GB/s, czyli całe zawartość pamięci będzie mogła być "przerzucone" pomiędzy koprocesorami 100 razy w przeciągu sekundy!!! [HIV]

Grafika...

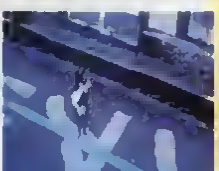
4 MB pamięci graficznej wystarczą aż za nadto, jeżeli wziąć pod uwagę, że tekstury będą przechowywane w podstawowej pamięci operacyjnej. Zamontowana w PSX2 pamięć graficzna może pomieścić pełne 3 bufory ekranu, i to w maksymalnej rozdzielczości oraz **32-bitowym** kodowaniu koloru (24 bity koloru + 8 Alpha Channel, czyli informacje o przezroczystości, a także sprzętowy Z-buffering (32-bitowy, czyli TEORETYCZNIE obejmujący ok. 4 mld pikseli "w głąb" ekranu). [HIV]

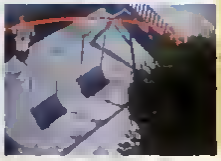
A-TRAIN

Najnowsza część starej jak świat serii, w której należy budować linie kolejowe, a następnie wozić miasta wokół najczęściej uczęszczanych szlaków kolejowych. Tym razem będzie trójwymiarowa grafika, masa filmików i wszystko czego dusza zapragnie.

DENSEN ELECTRIC LINES

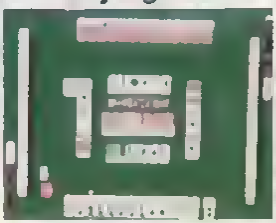
Pamiętacie grę IRRITATING STICK, w której trzeba było tak kierować metalową rurką, aby nie dotknąć krawędzi wąskiego korytarza? DSEL będzie właśnie nowoczesną wersją tej gry. Oczywiście z odjazdową grafiką, dźwiękiem i klimatem.





1 on 1 Govarnment

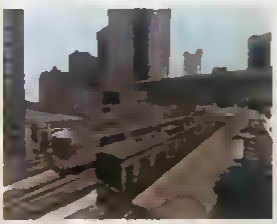
AI mahjong 2001



AI Igo 2001

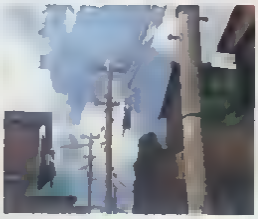
American Arcade

Armored Core



A - Train 6

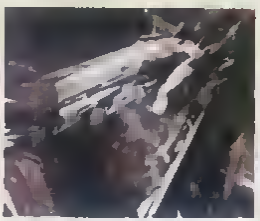
Billiards Master 2



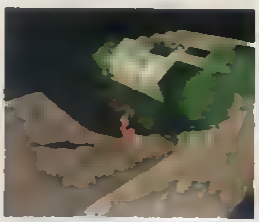
Dan - Sen

F1

Dansha De Go!

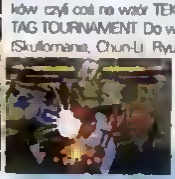


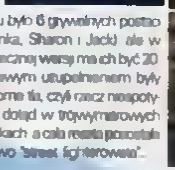
Gradius III



IQ Remix

STREET FIGHTER EX3





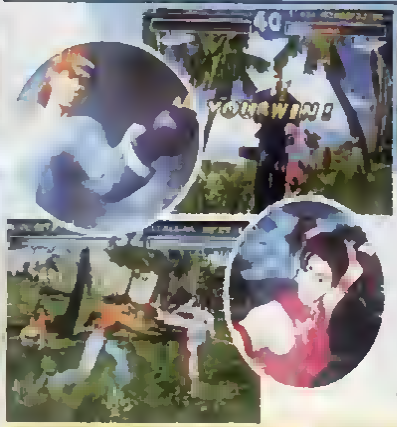
Zaprezentowana wersja na różnie się w sumie niczym (oczywiście poza grafiką) od znanego już STREET FIGHTERa EX2. Jedyna różnica jest taka, że w trakcie walki można zmieniać zawodników czyli coś na wzór TEKKEN TAG TOURNAMENT. Do wyboru było 6 grywalnych postaci (Skullomania, Chun-Li, Ryu, Blanka, Sharon i Jack) ale w ostatecznej wersji ma ich być 20. Ciekawym ulepszeniem były ruchome tła, czyli rzecz niespotykana dotąd w trójwymiarowych bijatykach a cała reszta pozostała typowo "street fighterowata"...

"Krzywa Beizara" skopią tyłki!

O możliwościach koprocesorów graficznych PSX2 można otwierdzić w skrócie jedno rewelacja!!! Konsole owe będzie mogła poruszyć jednocześnie ok. 75 mln polygonów w przeciągu sekundy. Nie mam zamiaru dalej rozwodzić nad tym tematem, gdyż zajął on wystarczająco dużo miejsca w poprzednich artykułach, warto jednak wspomnieć po raz kolejny o rewolucyjnym systemie odwzorowywania kształtu obiektów przestrzennych z użyciem tzw. krzywych Beizera Ico w efekcie pozwala na automatyczne dobieranie ilości polygonów przedstawiających obiekt w zależności od odległości od wirtualnej kamery) [HIV]

Kochany Mikoł(aju)...

Jeśli wszystko potoczy się zgodnie z planem, dzieciaki do bardziej zamożnych rodziców będą szarpać na PSX2 już podczas przyszłorocznych świąt. Mam jednak takie przeczucie, iż SONY nie wyrobi się w terminie i szlag nas będzie trafiać w oczekiwaniu na nadejście "apokaliptycznego cuda" (czy wyruszymy na krucjatę do "KKW"?). Obym nie miał racji. [HIV]



TEKKEN TAG TOURNAMENT

Będzie to jeden z niewątpliwych hitów napędzających machinę PlayStation 2. Już teraz TTT wygląda o niebo lepiej od Soul Calibur na Dreamcaście, a pozostało jeszcze pół roku do premiery! Zawodnicy wyglądają rewelacyjnie, scenerie również prezentują się bardzo naturalnie (tłum ludzi dopinguje zawodników, a całość "śmiga" ultra płynnie). Jeśli miałeś okazję zagrać w automatową wersję i byłeś nią zachwycony, to weź pod uwagę fakt, iż płyta główna tego automatu nie posiada nawet 1/10 możliwości PlayStation 2. O samej grze rozpisywał się Kali w "Kąciku tekkenowym", więc pozostaje mi tylko zaprosić do podziwiania najnowszych screenów z wersji konsolowej. Więcej informacji znajdziecie w kąciku konsolowym.

"Pcimcia"

PSX2 standerdowo wyposażony będzie w port zgodny z PCMCIA (żargonowo, drwiąco zwany "pcimcia"), co zdecydowanie poszerzy możliwość podłączenia różnych rodzajów urządzeń peryferyjnych (modemy, rozszerzenia pamięci itp.) [HIV]

Nośnik...

Fabrycznie montowany będzie czytnik DVD umożliwiający transfer informacji z szybkością 3,5 MB/s. Dzięki temu nawet najbardziej rozbudowane poziomy gier będą się wczytywać w ciągu kilku sekund, a w ekstremalnych przypadkach 10 s - ale tylko wtedy, gdyby konsola zapełniała całą zawartość pamięci, co jest raczej mało prawdopodobne (dla porównania - PSX dysponuje 2 MB pamięci) [HIV]

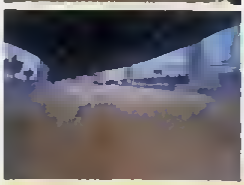
KESSEN

Strategia czasu rzeczywistego... nic o niej nie można napisać, gdyż jak na razie zaprezentowano niegrywalne demo. Można na nim było zobaczyć ponad 40 koni ściganych w czasie rzeczywistym, które biegną do walki. Podobno firma KOEI przeznaczy na ten tytuł aż 4 miliony dolarów, a planuje sprzedać ponad milion egzemplarzy. Czy jej się to uda? Czas pokaże.

Pra

GRAN TURISMO 2000

Kolejna pozycja, dla której ogromna liczba ludzi zdecyduje się na zakup nowej konsoli. Różnić się ona będzie od swoich poprzedników przede wszystkim grafiką (to chyba oczywistel, no i trasami (to chyba też oczywiste). W prezentowanej wersji, grywalnej zresztą, na szczególne uznanie zasługiwał wygląd samochodów, które w zasadzie wyglądają jak w rzeczywistości. Niestaty, otoczenie jak na razie wygląda nieco gorzej (ale i tak rewelacyjnie), za to z doskonale odzwierciedlonym refleksem słonecznym i wieloma innymi efektami. Nie zmieniony natomiast zostanie model jazdy, bo i po co zmieniać coś, co jest prawie że doskonałe. Grafika, jaką miałem okazję podziwiać na filmikach z TGS jest bardzo, ale to bardzo realistyczna - tak jakbyśmy ścigali się po mieście. Zresztą spójrzcie sami na screeny. Na zakończenie napiszę, że na razie sterowanie jest dostępne tylko za pomocą krzyżaka, co na pewno zostanie udoskonalone w wersji finalnej. Jedno jest pewne - gra jest bardzo szybka (naprawdę czuć prędkość).



Cena...

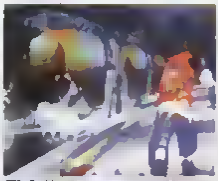
Jak dawno temu prorokowałem, PSX2 na starcie powinien kosztować ok. 1500 zł (w Japonii oczywiście, bo doliczając "import" - czyli "marże" pięciu następujących po sobie pośredników - w Polsce należy się spodziewać ceny oscylującej w granicach 4000 zł). Wydaje mi się jednak, iż po premierze europejskiej PSX2 będzie kosztować mniej niż 1500 zł, a gdy już zdobędzie serca europejskich Graczy - być może cena spadnie nawet do poziomu 1000 zł. Byłoby to piękne, aż nazbyt piękne. [HIV]

Dźwięk...

Zamontowane standardowo 2 MB pamięci dźwiękowej i 48 niezależnych kanałów zagwarantuje nam - Graczom - więcej niż przyzwoitą jakość generowanej muzyki i efektów dźwiękowych (nie licząc oczywiście utworów odtwarzanych bezpośrednio z płyty). Warto wspomnieć, że jakość pojedynczych sampli odtwarzanych przez konsolę nie będzie znacznie odbiegać od jakości "muzyki kompaktowej" (44.1 kHz i 16-bitowe kodowanie sygnału). [HIV]

THE BOUNCER

Pierwsza produkcja firmy SQUARESOFT na PlayStation 2 wywarła największe wrażenie na zebranych dziennikarzach, wspaniale ukazując jej możliwości. Gracz wciela się w postać aktora odgrywającego główną rolę w filmie akcji, a cała gra wygląda jak prawdziwy film. Kamera zachowuje się jak w najlepszych hollywoodzkich produkcjach, a efekty specjalne są lepsze od niejednego filmu. Wybuchy, strzały, walki - wszystko wygląda bardzo naturalnie, a co najważniejsze liczona jest w czasie rzeczywistym. W trakcie walki można wykorzystać wszystkie przedmioty jakie akurat są pod ręką, niezależnie czy będzie to kij baseballowy, krzesło, stół czy cegłówka. Jeśli coś leży albo stoi niedaleko miejsca walki, możesz być pewny, że możesz tego użyć (coś jak POWER STONE na DC). Niestaty nie wiadomo jak jest z grywalnością tego tytułu, bo wszystko wskazuje na to, że SQUARESOFT wzorował się, przynajmniej po części, na SHENMUE, grze mało interaktywnej. Patrząc jednak na THE BOUNCER jestem przekonany, że szykuje się wielki hit.



World Soccer 2000

The King and I

Lakemastars EX

Sports Koshien 2000

Wild Wild Racing

XFire

ECTS'99

Tegoroczna edycja największej w skali europejskiej imprezy związanej z przemysłem gier wideo zwanej zwyczajowo ECTS, odbyła się jak zwykle, zgodnie z tradycją, w pięknym Londynie **Redakcje PSX EXTREME** nie mogła sobie pozwolić na opuszczenie tak ważnej imprezy, toteż w daleką podróż wysłała **PIĘCIU WSPANIAŁYCH** W tym roku szczęściarzami wlokącymi swoje zwłoki przez całą Europę okazali się **Aju, HIV, Myszaq, Norby i Kali.** Oprócz tychże zwyrodnialców, w podróż udali się z nami dwaj osobnicy związani z Redakcją w sposób nie zobowiązujący, czyli Cysiek i Kot Sylwester (pozdrawiamy) To, co się działo, spróbuję opisać w tymże tekście, jednak świadom tego jest, iż zamierzenie to spełznie na niczym, gdyż **Londyn należy "zaliczyć" samemu**, zaś wszelakie próby przelania tamtejszego klimatu na papier z grubsza mijają się z celem. Spróbuję jednak uczynić wszystko, co w mojej mocy.

Targi ECTS '99 odbyły się po raz kolejny w największym obiekcie w Londynie nadającym się na tego rodzaju szaleństwo **Olympia Hall** to olbrzymi kompleks, podzielony na 2 główne hale, w dodatku dwupoziomowy Co nie wydaje się żadną tajemnicą, cała zadyma odbywała się w dniach 05 - 07 09 1999 Po wejściu na teren targów nie poczuliśmy się zaskoczeni nic a nic Znany nam doskonale klimat, wręcz namacalny powiew wód kolońskich VIP-ów wszelakiej maści, **masa świrków kręcących się tu i ówdzie,** stoiska liczne, hostessy, masa konsol i komputerów, kompletnie szurnięci żurnaliści goniący za sensacją, no i ogólne podniecenie - oto pełny obraz targów

Na [illegible] od lewej Kali, Aju, Myszaq, HIV [illegible] z redakcyjny Kot Sylwester coś w rodzaj [illegible] ości zacza targowego)

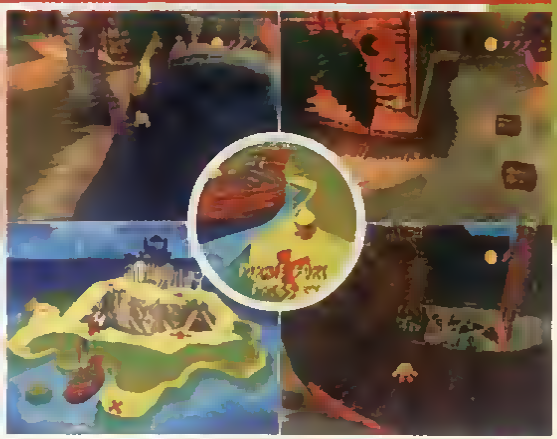
PLATFORMOWKI

PAC-MAN WORLD

SONY

PIERWSZE WRAŻENIE 6

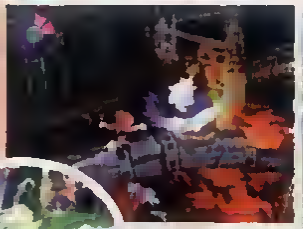
Na tę grę wszyscy czekamy niecierpliwie od długiego czasu Postać Pac-Mana jest już niemalże kultową, a niedługo uderzy na PlayStation, w dodatku w wydaniu 3D Na pierwszy rzut oka gra prezentuje się dosyć atrakcyjnie jeśli chodzi o oprawę wizualną lecz akcja wydaje się zbyt ślamazarna Po dziesięciu minutach odniosłem wrażenie, iż pozycja ta szybko się znudzi, chyba że po prostu zbyt mało widziałem kierując postacią śmiesznej "zjedaczki" musisz przemierzać trójwymiarowe światy, stawiając czoła licznym przeciwnikom i pokonując przeszkody Standard Nie zanosi się na hit Szczęściem w nieszczęściu wydaje się fakt, iż aby przystąpić do zasadniczej rozgrywki należy ukończyć kilkanaście poziomów znanych z wersji arcade (HIV)

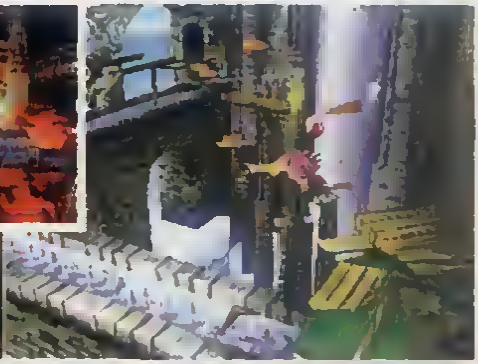


Pla

TOMBI! 2
SONY

PIERWSZE WRAŻENIE 8





Prezentowana na targach kontynuacja przygód zabawnego 'łowcy świń' o różowych włosach ukończona była w 50% Gra prezentuje się wapania la od strony wizualnej jeszcze lepiej niż 'jedynka'), a jej twórcy położyli jeszcze większy nacisk na odpowiednie wyważania proporcji pomiędzy elamantami przygodowymi, platformowymi i puzzlami [HIV]

TOY STORY 2
ACTIVISION

PIERWSZE WRAŻENIE 8

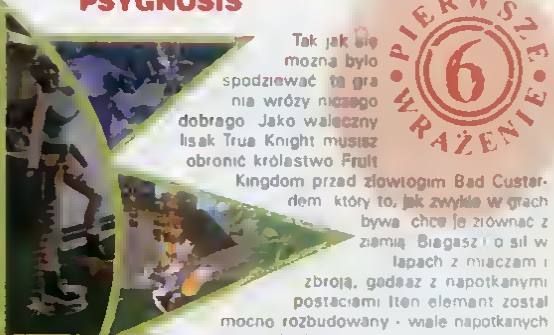
Głównym bohaterem tej platformówki na podstawie przełomowego filmu jest Buzz - wściekły robot, który nie lubi nikogo wokół siebie Penetruje on 'zmniejszony' świat, tępiąc zabawki stające mu na drodze Ot, wyciąga on argumenty palne często laserowe, wybijając z głupich łbów co niektórym to i owo W pokoju dziecinnym zbiera gadżety, w salonie kopie czyjeś zady, w garażu ściga się ze zdalnie sterowanym samochodzikiem itd. Generalnie wykonuje wiele czynności i bierze udział w niezliczonych mini grach Najpoważniejszym argumentem Buzza jest wbudowane w przedramię działko, korzystanie z którego jest o tyle atrakcyjne, iż w takim wypadku widok przełącza się na FPP Do przeprawienia czeka Cię 15 ogromnych poziomów oraz multum różnych broni do zabrania (m.in. arm laser a także gadżety ułatwiające przemieszczanie się z miejsca na miejsce i dostęp do ukrytych lokacji (rocket jet boots, a grappling hook) TOY STORY 2 wygląda bardzo ładnie, a animacja postaci została świetnie dopracowana Zapowiada się ciekawa zabawa szczególnie dla najmłodszych [HIV]

FIRMY

Generalnie mogę napisać jedno tegoroczna edycja ECTS była bardzo biedna I to zarówno jeśli chodzi o gry (liczebność, jak i rozmach (a raczej jego brak) promocyjny Po pierwsze: ze świeczką było szukać pięknych dziewczyn na których tu można zatrzymać oko, a wiadomo przecież, że to atrakcja nie bez znaczenia tym bardziej że cała ekipa PE i 90% naszych Czytelników stanowią samce Po drugie firmy nie okazały się zbyt hojne w kwestii rozdawania gadżetów Aby wysępić jakąś koszulkę, długopis czapeczkę czy inny bejer, należało się sporo napocić, zawracać łby odpowiednim osobom A w zeszłym roku należało uważać, aby nie zebreć w czajnik jakimś gadżetem nadlatującym z bliżej nie określonego stoiska Po trzecie w tym roku wystawiło się dziwnie mało firm Jakaś pustka panowała, która nie dawała nam spokoju O ile na 'parterze' umiejscowiło się względnie dużo firm, tak 'piętro' zapełnione było baremi Nie mu jeliśmy się zatem nigdzie spieszyć, przystawaliśmy co chwila a to na papierosa a to na drinka colę itd

KINGSLEY'S ADVENTURES
PSYGNOSIS

PIERWSZE WRAŻENIE 6

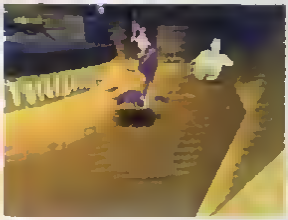


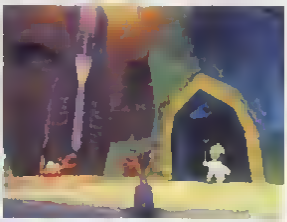
Tak jak się można było spodziewać ta gra nie wróży niczego dobrego Jako waleczny lisak True Knight musisz obronić królestwo Fruit Kingdom przed złowrogim Bad Custardem który to, jak zwykle w grach bywa chce je zrównać z ziemią Biegasz i o sil w łapach z mieczem i zbroją, gadasz z napotkanymi postaciami (ten element został mocno rozbudowany - wiele napotkanych postaci udziela cennych wskazówek czyżby kolejny platformer z ambicjami RPG? Być może) i walczysz W miarę rozwoju wydarzeń pozyskujesz coraz to nowe bronie (miecz siekierka łuk itp) nikogo nie zaskakuje Trójwymiarowy świat prezentuje się bardzo ładnie aczkolwiek pikselozę momentami daja się wyraźnie we znaki Wkurza nieco ociężała sterowania, ale czegóż można się spodziewać po grze pasożytującej na kodzie źródłowym RASCAL [HIV]

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER
SONY

PIERWSZE WRAŻENIE 9

Po niewątpliwym sukcesie pierwszej części gry pt. SPYRO THE DRAGON, która w moim prywatnym rankingu platformerów na PSX'a znajduje się na pierwszym miejscu, już wkrótce ukaże się kontynuacja o podtytule GATEWAY TO GLIMMER. Z całą odpowiedzialnością podaję do wiadomości, iż ta kontynuacja jest jeszcze lepsza. Spyro musi pokonywać jeszcze większe potwory (no pięknie, zupełnie sobie tego nie wyobrażam...), czeka nań jeszcze więcej niebezpiecznych światów do eksploracji, ok. 100 różnych rodzajów przeciwników(!!!). Sympatyczny smoczek o świńskim ryjku zyskał nowe umiejętności (np. pływanie, wspinanie się po murach), a w swoim podręcznym arsenale dzierży np. "bomb generator" - w sumie jest to umiejętność, nazwa której nie wymaga komentarza. Jeśli chodzi o wykonanie, to dopasowano jeszcze bardziej engina - nie daje się stwierdzić dorysowującego się horyzontu, a kolory wręcz wylewają się z ekranu. Najlepszy kod na PlayStation! Ważna uwaga: Spyro bierze udział w niezliczonych mini grach. Oj, już się nie mogę doczekać... [HIV]

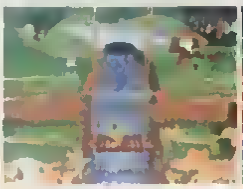




THE SMURFS
INFOGRAMES

PIERWSZE WRAŻENIE 7

Gdy okropnie śmierdzący Gargamel stworzył jakieś kreatury, które mu ślepo służyły, te porwały 10 Smerfów. I nie chodzi mi bynajmniej o stróży prawa. W tej dwuwymiarowej platformówce, jak nie trudno się domyślić, Twoim głównym zadaniem będzie uwolnienie uprowadzonych towarzyszy, zbierając po drodze cukierki i 30 kawałków księżyca. Hm... Jak zapowiadają autorzy, jest to gra skierowana przede wszystkim do najmłodszych (2.5D). Na sucho: 10 poziomów, mini gry, dwuklawiszowa starowania, humor rodem od Peyo, wbudowane Tamagotchi - "baby Smurf". [HIV]



Bar na stoisku SONY

Pomijając fakt, że na ZADNYM innym stoisku nie przewidziano baru jako takiego, w SONY poczuliśmy się mile zaskoczeni. Bar gabarytami dorównywał innym [illegible] im niebieskich "tirów", za nim można było spotkać gościa [illegible] przypominającego niejakiego Jasia Fasolę (BTW nieco homoseksualnego) oraz całkiem niezłe lasencje. Najważniejsze jest jednak to, iż za całkowitą darmochę można było zasysać zeń niezliczoną ilość opakowań szklanych i plastikowych z napojami orzeźwiającymi (cola, sok pomarańczowy, wino...). Oprócz tego, możliwe było [illegible] się do bólu przepysznymi przystawkami grzybowymi, rybnymi, nabiałowymi czy też chipsami bekonowymi i paprykowymi. Podczas drugiego dnia targów spocząłem w barze wraz z Ajam'em tuż przed zakończeniem dnia targowego. Gdy w barze opustoszało, zaś wespół skończyliśmy pędzlowanie czwartej tacki wypełnionej po brzegi przystawkami, nadzwyczaj miły barman (tak, Jasiu...) podstawił nam pod nos niemalże pełną, litrową butelkę wina. Życzył nam smacznego, po czym śpiewając coś pod nosem oddalił się od nas w celu kontynuowania prac porządkowych. Dłuższej nikt nas nie musiał przekonywać... po 30 minutach opróżniliśmy butelkę, wychodząc z baru nieco chwiejnym krokiem, śpiewając pod nosami teksty słodzące firmie SONY.

40 WINKS
GT INTERACTIVE

PIERWSZE WRAŻENIE 7

Akcja gry rozgrywa się w snach, a te od czasu do czasu są nieco przerażająca. Już wkrótce przyjdzie nam stawić czoła nocnym majakom w skórze dzieciaka dzierżącego w dłoniach świeczkę, którego najstraszliwszą bronią jest nieświeży oddech będący skutkiem nie umycia na noc zębów. Na pierwszy rzut oka 40 WINKS prezentuje się jakoś tak znajomo... Jakby kod źródłowy został zaczerpnięty z ME DIEVIL. Przyjdzie Ci dużo skakać, atakować i kombinować jak to na platformówkę przystało. [HIV]

Pda

STRZELANINY

ARMORINES
ACCLAIM

PIERWSZE WRAŻENIE 5

Biada. Przynajmniej w tej fazie produkcji, a zważywszy ze developerzy myślą o wydaniu tego shootera FPP na początku roku 2000, trudno się spodziewać, iż coś tu ulegnie poważniejszej zmianie. Ogólny zamysł ARMORINES przywodzi na myśl 'Żołnierzy Kosmosu' (taki film): pustynne planety, futurystyczne jednostki militarne i panoszące się wszędzie robale, którym mordy trzeba przerobić na zwęglone laserem ochłapy. Niestety wykonanie jest słabe, baaardzo słabe - horyzont się blisko dorysowuje, tekstury nie dość, że brzydko wykonane, to jeszcze strasznie się rozłażą a i sterowanie do najwygodniejszych nie należy. Jeno przygrywające w tle pompatyczne muzyczka buduje jako taki klimat, ale cóż nam po samej muzyczce. Chłopakom z ACCLAIM życzę więc powodzenia z wydawaniem tego tytułu, a Ciebie proszę o przeniesienie wzroku do innej gabloty. Jeśli bowiem Wielki Nieobecny ECTS-u QUAKE 2 - czegoś porządnego nie pokaże, to chyba się już na Playa nie doczekam rejcowego shootera FPP [myq]

COLONY WARS 3 - RED SUN
PSYGNOSIS

PIERWSZE WRAŻENIE 7

Obok WIPEOUTa jest to chyba najbardziej udana seria gier ze stajni PSYGNOSIS, toteż wydanie trzeciego COLONY WARS nie powinno nikogo dziwić. I cóż ja tam, na tym małym monitorku w stosiku SONY, zobaczyłem? Filmik przepiękny - zachwycające intro, bardzo ładnie wykonane. Później kampanię w przestrzeni kosmicznej - cudowne efekty świetlne, dynamiczną akcję, wielkie frachtowce, tysiące migoczących gwiazd. Wszystkim tym już nieźle podjarany pozwoliłem sobie poprosić siedzącego nieopodal developera o zapuszczenie misji nad powierzchnią jakiejś planety i stało się. Ekhem! Tekstury strasznie się łamią, obiekty naziemne na powalają swoim skomplikowaniem, a i raziący oko mgły nie sposób nie zauważyć. Misje naziemne są po prostu na poziomie tych z 'dwójki', a jak wiadomo to już rok temu niezbyt zachwycały. Tak czy siak - do marca 2000 (data premiery) jeszcze sporo czasu zostało, więc nie pozostaje mi nic innego, jak wierzyć słowom owego developera (zapytanego dlaczego to tak, a nie inaczej wygląda): "Spokojnie chłopie, to wszystko będzie jeszcze wyglądało zupełnie inaczej, zupełnie inaczej, wierz mi". Hmm... [myq]

Londyn nocą

Żadna to tajemnica, Londyn [illegible] niechaj nie zwiedzie się to stwierdzenie [illegible] należy je pojmować w dosyć specyficzny [illegible] Anglicy (i nie tylko) w Londynie [illegible] tzn. puby egzystują ale ludzie z nich wychodzą i [illegible] piwko (a te bardzo lubią) na zewnątrz. [illegible] oślepia neonami, ogłusza dochodzącą ze wszystkich [illegible] ilością ludzi, którzy po nim hasają. Na [illegible] na to, ze zwiedzisz sklepy z odzieżą itp. [illegible] tym jednak chcesz się zabawić to na Picadilly [illegible] wstaw się 22.00 czasu miejscowego! Udaj się do jakiegoś pubu i w znajomości języka angielskiego nawiąż [illegible] kontakt - to jest! Ot, wmieszaj się w tłum. Zakładam jednak, że jesteś kowym" przedstawicielem narodu [illegible] ubiegły nieco alkoholu, co by się lepiej bawić. Jeśli masz zamiar [illegible] rana, wiedz ze w sklepach alkohol nabędziesz najpóźniej do godz. po tej godzinie możesz błagać sprzedawcę [illegible] tak dostaniesz nawet napastka alkoholu. W tym momencie skazany jesteś na puby, w których piwo jest dwukrotnie droższe [illegible] 50 za [illegible] 0.3 litra. Jako ciekawostkę podam, za polskie piwo jest [illegible] one przez Anglików bardzo wysoko - ok. 3.50 zapłacisz za puszkę [illegible] 5 litra. Nie nastawaj się także na to, za jednej [illegible] odzi [illegible] tko [illegible] w centrum Londynu. To nie jest Polska! Gdybyś chciał w każdym wypić jedno piwko, to zajęło by Ci to rok [illegible] nawalony jak bydlęcy.

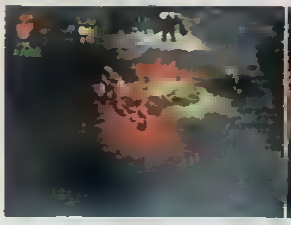
Impreza branżowa firmy "EMPIRE"

Podczas gdy część naszej ekipy (Ap[illegible] Sylwester) robiła już "rozpierdziel" [illegible] SONY, pozostała część zgiRed Jakoś [illegible] podobną, ale znacznie skromniejszą [illegible] przez firmę EMPIRE. Impreza upłynęła [illegible] towarzystwie kilku rodaków z branży [illegible] ilość wypitego przez nas wspólnie piwa [illegible] już chyba pozostanie dla nas [illegible] Niestety, następnego dnia wszyscy [illegible] bolała głowa, a niektórzy nie [illegible] stanie ruszyć się z łóżka - no dobrze, [illegible] osoba nie była w stanie [illegible] się z łóżka. Cóż, czasem [illegible] tak). [illegible]

MILLENIUM SOLDIER
RAGE

PIERWSZE WRAŻENIE 6

Ta pozycja to nic innego jak konwersja pecetowej strzelaniny pt EXPENDABLE Będzie to trójwymiarowy shooter na wzór APOCALYPSE czy CONTRA. Na PC pełnymi garściami korzystała ona z dobrodziejstw akceleratorów, czego efekty widać było przy PSX'owej wersji - brakuje tych wszystkich graficznych czarów, a miejscami engine nawet przy już tak zredukowanych efektach, zdecydowanie się nie wyrabia! Mimo wszystko bieganie przypakowanym chłopkiem po ekranie (rzut TPP, z góry) i robienie zadymy totalnej okazało się całkiem przyjemne Do tego jeszcze developerzy wprowadzili tryb kooperatywny oraz deathmatch dla dwóch Graczy (tego ostatniego odpalił mi jeden z twórców gry i z uśmiechem na gębie rozwalił w 5/5 rundach) Gra zapowada się ciekawie i mojmy nadzieję ze do grudnia tego roku (data premiery) panowie z RAGE pos[illegible]erdzą trochę nad grafiką, bo tylko do tej sfery mam większe [illegible]myq!



Na granicy

Wbrew pozorom wjechanie do Anglii nie jest takie łatwe Jeśli lecisz samolotem (tak jak Norby), to większych problemów nie ma, lecz korzystając z usług dowolnego biura podróży nastaw się na mało miłą rozmowę w 4 oczy z urzędnikiem na przejściu granicznym Aby dostać upoważnienie na przekroczenie granicy musisz dokładnie opowiedzieć urzędnikowi dlaczego jedziesz do Anglii, w jakim celu do kogo, gdzie będziesz nocować, kiedy wracasz, ile masz pieniędzy itd Cała rodziny próbujące przekroczyć granicę mają na to małe szanse Zawracane są także osoby dziwnie wyglądające, zachowujące się podejrzanie oraz jednostki nie znające ni w zab języka angielskiego (można skorzystać z usług tłumacza, nieodpłatnie oczywiście ale to zmniejsza szanse na otrzymanie pozwolenia na wjazd) Jeśli zostaniesz cofnięty, to masz problem 'Na koszt Elki' zostaniesz przeprawiony promem na stronę francuską, a następnie będziesz zdany na siebie z dala od domu Dlatego właśnie warto zabrać ze sobą nieco waluty francuskiej, co by w razie wtopy mieć za co przeżyć na dworcu w Calais (my tam spędziliśmy ponad dobę w zeszłym roku kiedy to spóźniliśmy się na autokar powrotny do Polski było okropnie - szczegóły w zeszłorocznej relacji z ECTS tekst pt 'Symulator Rumuna '). W Twojej kwestii leży w takim wypadku dogadanie się z obsługą autokaru, kiedy to wracają do Polski z pomocą Bożą następnego dnia zabiorą Cię z Calais do domu, a jeśli nie, to

ACTION-ADVENTURE

ACTION MAN
HASBRO

PIERWSZE WRAŻENIE 8

Przyznam się szczerze, że wcześniej nic o tej nowej produkcji developerów z HASBRO nie wiedziałem, a szkoda, bo to co zobaczyłem wyglądało całkiem, całkiem Nawet bardzo całkiem! A cóż to jest? Gra akcji, ghe ghe Masz bowiem do wykonania jako tytułowy ACTION MAN szereg misji, co by dać po mordzie grasującym bandziorom i tak np przyjdzie Ci jeździć po mieście sportową super furą, wyposażoną w dwa działka zamiast migaczy (widok z lotu ptaka, ale grafika o niebo lepsza od tej znanej z GTA) ścigać bandziorów motocyklem, bezpośrednio dziurawić im facjaty ołowiem (widok z boku, a'la CONTRA, tyle ze znowu oprawa obfituje w zdecydowanie większą liczbę poligonów) czy z dystansu sprzątać śmiecie ulicy przy użyciu działka snajperskiego Prawdopodobnie jest tego więcej, ale dalej po prostu nie udało mi się dojść - ot, zabrakło czasu Mimo wszystko mogę już teraz Ci powiedzieć, iż gra zapowada się naprawdę ciekawie będzie sporą konkurencją dla nie pokazywanego na targach DIE HARD 2 Tak sądzę (myq)

MISSION IMPOSSIBLE
INFOGRAMES

PIERWSZE WRAŻENIE 6

Moje obawy o konwersję z N64 były słuszne - zaprezentowana beta wersja MISSION IMPOSSIBLE ewidentnie nie radzi sobie z architekturą PSX'a, nie umie wykorzystać mocy zawartej w tej maszynce Widać pozostałości rozmycia tekstur z N64 poza tym gra zdecydowanie wyświetla za małą ilość klatek animacji (na moje oko 20/sek), a i postaciom przydałoby się więcej poligonów Od strony grywalności jest za to już całkiem przyzwoicie - spory ekwipunek do wykorzystania, wspierający Cię agenci, możliwość zmiany widoku z TPP na FPP, konieczność pozostania nie zauważonym Również misje prezentują się dość pomysłowo - zobaczyć można było min bazę zasypaną śniegiem centrum komputerowe FBI czy stację metra gdzie można pobawić się snajperką Ot, coś a'la SYPHON FILTER, tylko jak na razie drugiej jakości INFOGRAMES planuje wypuścić tę pozycję na rynek w listopadzie (myq)

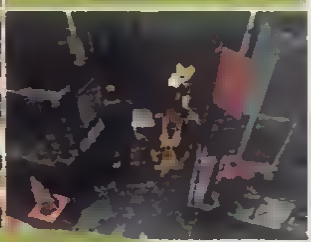
Piła

RE 3: NEMESIS

CAPCOM

PIERWSZE WRAŻENIE 9

Resident Trzeci ostatnimi czasy jest na ustach wszystkich Graczy, więc chłopaki z CAPCOM nie mieli innego wyjścia, jak tylko na tegorocznych targach ECTS zaprezentować coś konkretnego. I było konkretnie, oj było! Przede wszystkim uderza naprawdę ostre intro - zmasakrowane zombaki plują śliną zmieszaną z krwią, dzielni policjanci walą z coraz cięższej artylerii i ogólnie robi się bardzo gorąco (kolejne oddziały giną rozszarpywane przez stada żywych trupów). Tak więc naprędce zostaje Ci wyjaśnione jak zaczęło się to, co dane było Ci zobaczyć przy okazji RE2 i brutalnie zostajesz wrzucony w wir zdarzeń. Kierujesz losami Jill Valentine jakieś 24 godziny przed przybyciem Leona do Racoon City (RE2) - ale to już wiesz, choćby z poprzedniego numeru PE. Graficznie grę zdecydowanie podrasowano, choć jakichś wielkich jakościowych skoków sobie nie wyobrażaj, wszak Playsi ma już swoje lata. Ot, lokacje są wykonane z jeszcze większym kunsztem, zombaków jest o wieeeele więcej, a i animacja postaci wypada ciut lepiej. Wszyscy fani 'dwójki' z pewnością poczują się jak w domu, gdyż sporo obszarów Racoon City oparto o projekt tych z RE2, nieco tylko zmieniając ich 'wystrój' (nie są jeszcze do końca zdemolowane przez nadgniłych truposzy - np. okna nie wszędzie zabite deskami, więc zawsze coś przez nie może wyskoczyć.) Oczywiście wprowadzono masę nowych, jeszcze bardziej obskurnych lokacji. Co ponadto? Ano, znana choćby z ostatniej capcomowskiej produkcji - DINO CRISIS, nielinowość czy mini questy umożliwiające dotarcie do ukrytych lokacji. Poza tym wprowadzono motyw z ratowaniem nie zainfekowanych jeszcze ludzi (w końcu Racoon City dopiero zalewane jest przez falę zombi), którzy w podzięce mogą np. ofiarować Ci dodatkową amunicję, bądź apteczkę. A reszta? Cóż, reszta to stary, dobry RESIDENT EVIL, krwawa masakra na podwójnej ilości żywych trupów, rozwiązywanie zagadek i statyczne ujęcia kamer, niestety. Jednym słowem będzie to, czego oczekują Gracze. Europejska premiera w Marcu 2000. Mamy już wersję japońską. Recenzja za miesiąc. [myq]



NAJLEPSZE GRY TARGÓW

AJU: **Resident Evil 3**
ISS PRO Revolution
Wipeout 3

HIV: **Wipeout 3**
Spyro 2
Gran Turismo 2

NORBY: **ISS PRO Revol.**
Rollcage 2
Wipeout 3

MY[illegible]: **Wipeout 3**
Resident Evil 3
Gran Turismo 2

KALI: **Wipeout 3**
Gran Turismo 2
Grandia

TOMORROW NEVER DIES

SONY

PIERWSZE WRAŻENIE 7

Kolejna pozycja wzorowana na SYPHON FILTER (nawet przyciski są dość podobnie rozplanowane). Nie powiem, całkiem udana, bardzo dynamiczna, tylko szwankuje inteligencja przeciwników, którzy po podniesieniu alarmu zachowują się jak banda półdiotów - biegają chaotycznie bez ładu i składu, zamiast zmobilizować się i odstrzelić Ci głowę. Zresztą w ogóle jakakolwiek wymiana ognia z przeciwnikami wydaje się być rozwiązana zbyt chaotycznie a i nie do końca dopracowane sterowanie wcale nie ułatwia zadania. Na szczęście graficznie gra wykonana jest przyzwoicie (widok TPP) wprawdzie została okraszona standardową rozdzielczością, ale bogate otoczenie jakoś to rekompensuje. No a poza tym to przecież jest Bond, pierwszy Bond na PSX'ie - masa gadżetów, różnorodne misje, bondowskie klimaty, rozumiesz - te sprawy. Zapowiada się więc rajcowna pozycja, szczególnie ze w Twe ręce mają zostać oddane przeróżne pojazdy, włącznie z nartami (choć prawdę powiedziawszy sekwencja zjazdu wymaga jeszcze poprawek). SONY zamierza wydać ten tytuł w grudniu. [myq]

Londyn - DROGIE MIASTO!

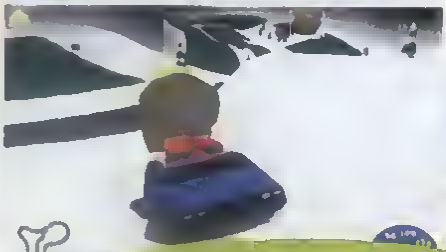
[illegible] dzień [illegible]
[illegible] nie jest to prze[illegible]
[illegible]ego funta to [illegible]
[illegible]radzaje sobie z tego [illegible]
[illegible], a generalnie jed[illegible]
Wyspy, zabierz [illegible] soba [illegible]
[illegible], gdy sięgając np. po [illegible]
[illegible]e odrzucilo C[illegible] na ulicę (sr[illegible]
[illegible]ygniesz [illegible]nać więcej s[illegible]
[illegible]y? Oki, metto, tak [illegible]pu[illegible]
[illegible]iejsca A do B, kosztuje o[illegible]ębie
pdst. kursu Olympa[illegible]
[illegible] nieco większa [illegible]
pociętego w plaster[illegible]
[illegible]
kosztuje [illegible]

WYŚCIGI

SOUTH PARK RALLY
ACCLAIM

PIERWSZE WRAŻENIE 7

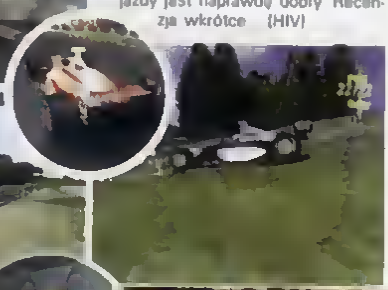
Czy postacie z filmu rysunkowego pt "South Park" nadają się na bohaterów gry wyścigowej? Ależ oczywiście! Tak głupkowata banda w połączeniu z dobrym pomysłem na grę wyścigową to pewny sukces. Choć prezentowana na targach gre była dosyć wczesną wersją, to już mogę zapewnić, że będzie to niezła zabawa. Nie jest to typowa gra wyścigowa, w której należy dojechać na metę na jak najlepszej pozycji, lecz pomyka się po rozbudowanych poziomach, zdecydowanie zróżnicowanych architektonicznie, z dużą ilością skrótów, co by zaliczać punkty kontrolne. Scenaria przypomina klimaty znane z kreskówki, ogólnie wszystko wygląda śmiesznie (jak to). Czuć namacalnie klimat. (hv)



F1'99
SONY

PIERWSZE WRAŻENIE 7

Nowa gre z serii F1 budzi respekt. Widać za stworzono cały engine od nowa, aczkolwiek prezentowana wersja nie była wolna od niedociągnięć - animacja nieco skakała, szczególnie na Spirt Screenie (na pewno element ten zostanie dopieszczony). Generalnie grafika prezentuje się ładnie (szczególnia widok z oczu kierowcy, kiedy to widoczna jest kierownica i "deska rozdzielcza"), otoczenia bogate w szczegóły, a model jazdy jest naprawdę dobry. Recenzja wkrótce. (HIV)



Angielki urodziwe nie są, ale...

Całe [illegible] panuje się połowa populacji ludzkiej, gdyż [illegible] najbardziej urodziwych nie należą. Z reguły są nieco "przy [illegible]" (dla pań: Andrzejki samce to także niezbyt wyszukane [illegible]). Ale [illegible], ma tę świadomość, że Angielki mają duże, naprawdę duże [illegible] głębokie dekolty! Na [illegible] targach również nie było czego podziwiać. Powód [illegible] było [illegible] firmy EIDOS, która zazwyczaj wystawiała [illegible] zwykle prezent [illegible] wszystkie panie [illegible] obiektyw naszego aparatu.

Kali był w Londynie po raz pierwszy i jak widać nie [illegible] mamowej czeli...

Piła

ROLLCAGE 2
PSYGNOSIS

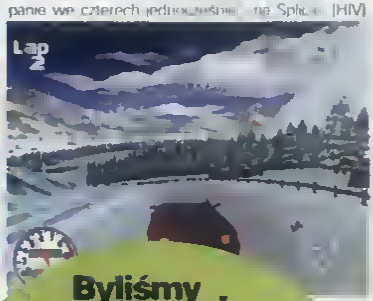
PIERWSZE WRAŻENIE 7

Miałem to szczęście, iż na prezentację tegoż tytułu umówiłem się z jego twórcami Dorwali się do padów jak dzieci i ślniąc się prezentowali mi atuty kontynuacji swojego hitu Przyznaję jednak szczerze, iż ROLLCAGE STAGE 2 nie zrobił na mnie zbyt wielkiego wrażenia (Norby mnie zabije) Cóż z tego, że trasy są zakręcone jak słoiki na zimę ? Cóż z tego, że dostępnych będzie 14 zwariowanych trybów rozgrywki ? Cóż z tego że dostępnych będzie 60 tras i tyleż samo pojazdów ? Cóż z tego, że dostępnych będzie 5 aren deathmatchowych ? Cóż z tego, że będzie 12 nowych rodzajów broni ..? To wszystko już było, choć nie przygotowane z takim rozmachem Generalnie ROLLCAGE STAGE 2 nieco mnie znużył po 30 minutach patrzenia nań i ślniących się developerów Fakt, rozpierdziucha jest konkretna, trasy wykręcone w kosmos, ale to już było Po prostu sequel Grafika podobała mi się bardziej w poprzedniej części (hm, być może za mało widziałem), w dodatku animacja zostawia wiele do życzenia, a w kwestii muzyki kości jeszcze nie zostały rzucone Poczekamy, zobaczymy (HIV)

ROADSTERS
TITUS

PIERWSZE WRAŻENIE 6

Kolejne to wyścigi, które mnie zdaniem przejdą bez echa A to dlatego, iż jedynym atutem tejże pozycji są w miarę ciekawe trasy występujące w ilości 10 Model jazdy roadsterów nie wzbudza entuzjazmu, a i grafika na kolana nie rzuca Ot, fakt wart odnotowania iż gra taka zostanie w niedalekiej przyszłości wydana Zgrzeszyłbym nie dodając, iż prawdopodobnie będzie możliwe szarpanie we czterech jednocześnie na Splicie (HIV)



CRASH TEAM RACING
SONY

PIERWSZE WRAŻENIE 9

Cóż tu dużo gadać - wspaniała gra multiplayerowa, oparta na pomyśle Mario Kart Sterować można zarówno Crashem, jak i całą ekipą bossów, Cortexem i innym badziewiem W kwestii oprawy audiowizualnej mogę stwierdzić tylko jedno całość ciągnie ten sam engine, który zeslał ostatnią część CRASHa, może nawet jeszcze bardziej dopasiony - zatem zarówno grafika, jak i muzyka są specyficzne, bardzo "kreskówkowe", które na pewno przypadną wszystkim do gustu Podobnie jak w CB, tak i tu będzie dostępny areal a'la Warp Room, z którego będzie można dostać się do kolejnych światów - a tych jest 5 Bawić będzie się można w trybach Adventure, Time Trial, Vs, Battle i Grand Prix Rozgrywka toczy się bardzo dynamicznie, na iście startowej zachodzą non stop rozlady a całość przepełniona jest humorem najwyższych lotów i power-upami najbardziej zmyślnymi Świetna zabawa! (HIV)

Byliśmy grzeczni...

W tym roku podczas naszej wycieczki do Londynu zachowywaliśmy się wyjątkowo spokojnie. Zamieszkaliśmy w hotelu, nadzwyczajnie miejscu, w którym odbywały się targi. Niezwykle uprzejmy (z początku) właściciel zaoferował nam dwa pokoje z "pełnym wygodami". Niestety, jak się później okazało, warunki w których przyszło nam mieszkać przez kilka kolejnych dni znacznie odbiegały od naszych oczekiwań. W sumie ulokowaliśmy się w dwóch maluśkich pokoikach, gdzie na siedem osób przypadły nam dwa łóżka!!) jeden maluśki materac. Było "trochę" ciasno, ale dało się przeżyć. Każdy apartament posiadał oddzielną, identyczną łazienkę, w której zeszłą HIV ledwo co się mieścił. Jednak już po pierwszym dniu naszego pobytu jedna z łazienek musiała zostać "wyłączona" z użytku, bo borąc prysznic zalewaliśmy sąsiada z dołu, a dodatek kibla nie schodziła woda i zaczynało w niej trochę śmierdzieć. Kiedy poinformowaliśmy o tym właściciela hotelu, ten przyniósł nam podręczny zestaw młodego hydraulika i kazał zająć się tym na własną rękę. Jak się możecie domyśleć, nikt z nas nie podjął się tego wyzwania i łazienka pozostała niesprawna już do końca naszego pobytu w Londynie, chociaż przyszło nam korzystać z niej jeszcze na... Przebywając w Londynie, tradycyjnie już, nie mogliśmy wieczorami usiedzieć spokojnie w hotelu i pojawialiśmy się całą ekipą na Picadilly Circus, skąd udawaliśmy się w... inne ciekawe miejsca. Londyn to miasto o niepowtarzalnym klimacie, można się tutaj naprawdę nieźle zabawić. Zdarzało się zatem, że do hotelu wracaliśmy dopiero późną porą, robiąc przy okazji tyle hałasu, że następnego dnia nieźle nam się zbierało po głowach i sąsiadów i właściciela... oczywiście za zakłócanie porządku. Ale cóż w tym dziwnego, kiedy np. Kat traci orientację i przez pół godziny dobija się do pokoju sąsiadów, albo HIV zapomniał, że schował klucz do plecaka i kładliśmy się pół godziny stojąc przed wejściem do hotelu, kto z nas powinien go przy sobie mieć. W przeddzień naszego wyjazdu, w jednym z pokojów skończył się prąd!!) na [illegible] przez nas właściciel pokoju na elektroniczny klucz, który należało naładować (za specjalną opłatą oczywiście) w najbliższym sklepie elektrycznym. Oczywiście nikt z nas jakoś nie miał ochoty zająć się tą sprawą i do końca [illegible] siedzieliśmy jeden u drugim pokoju. Jedzenie standardowo skończyło się nam mniej więcej w połowie wycieczki, dobrze, że na dole jak zwykle była stołówka z kuchnią i lodówką pełną niespodzianek, poradziliśmy więc sobie jakoś z tym problemem. Podsumowując, generalnie nie było najgorzej, tym bardziej, że Anglicy wpadli w końcu na pomysł połączenia dwóch oddzielnych kranów (z zimną i gorącą wodą) za pomocą specjalnego węża, który robi trochę furory w tym kraju. I aż dziwne, że nikt tego wcześniej nie opatentował (Hor)

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS FEATURING RICKY CARMICHAEL
THQ

PIERWSZE WRAŻENIE 7

Jak dotąd nie ukazała się żadna gra na PlayStation, która by mogła powalić na ziemię entuzjastów motocrossu. Jednak ten tytuł zapowiada się bardzo przyjemnie. Jako za nad produkcją czuwał mistrz - sam Ricky, udzielił on producentom wiele cennych wskazówek, dzięki czemu można poczuć klimat. Bo ten tytuł prezentuje esencję motocrossu - z błotkiem w zębach przyjdzie Ci naprawdę wysoko skakać, wszelakie triki wykonywać, a i dobrze się pościgać. Tytuł ów przykuł mnie na kilkanaście minut do konsoli, pomimo tego, że grafika jest nieco pikselowata, a i paleta kolorów niezbyt rozlazysta. Jednym tchem duża realistyka. Będzie nieźle. [HIV]

GRAN TURISMO 2
SONY

PIERWSZE WRAŻENIE 9

Choć prezentowana wersja nie oferowała zbyt wiele (wszelkie opcje zablokowane, można było jedynie pośmigać na jednej trasie), to jednego jestem pewien: warto było czekać! Nie spodziewajcie się fajerwerków graficznych, gdyż GT2 nie odstaje zbytnio od "jedynki" - prezentuje się tak samo, a może i cutkę słabiej przynajmniej na pierwszy rzut oka, choć widać więcej detali na samochodach. Model jazdy został jeszcze bardziej dopieszczony, szczególnie poślizg, w których się zakochałem (wyścigów rajdowych nie było - a szkoda!). Podwyższono za to zdecydowanie dynamikę, co należy poczytać in plus. No i to Pit-stop, w którym można dokonywać napraw, w standardzie! Naczytaliście się już o GT2 wiele, więc podam oficjalne dane dotyczące ilości samochodów itd. W grze dostępne będą 33 firmy (8 amerykańskich, 6 japońskich i 19 Europejskich), 500 modelów samochodów(!!!) 60 testów na licencję. To wszystko już niedługo. [HIV]

MUPPET RACE MANIA
SONY

PIERWSZE WRAŻENIE 7

Czego to ludzie nie wymyślą. Postacie znane z programu "The Muppet Show" autorstwa Jima Hensona będą się ścigać! Kermit, Miss Piggy, Fazi, Gonzo, Zwierzak i reszta czubów! Prezentowana wersja była ukończona w 56%, a i tak wraz z Ayem nie mogliśmy się oderwać od konsoli. Dlaczego? Ano dlatego, że wykręcone trasy pełne są wszelkiego rodzaju skrótów - niektóre prowadzą do zwycięstwa, inne zaś w ślepe zaułki, wyjechanie z których oznacza dwie rzeczy: stratę czasu i tęgie bluzgi rzucane pod niczym adresem. Postacie dosiadają różnych pojazdów (np. Panna Piggy ujeżdża potężny, czterokołowy motor a'la kawasaki, zaś Fazi pomyka małym UFO), które różnie zachowują się na różnych nawierzchniach - Piggy cholernie zwalana na zaspach śnieżnych, a Fazi daje radę po garach nad małymi akwenami wodnymi. Po drodze zbiera się power-upy (turbo, strzały), które dodają rozgrywce smaczku. Szykuje się kolejna niezła podróba Mario Kart. [HIV]

eXtrema

Zgubiliśmy się jeszcze zanim opuściliśmy granice naszego pięknego kraju. Kaki i Myszaq nie dotarli [illegible] do [illegible], którą podróżowała reszta klienteli (Norby i Cyber [illegible] samochodem). Efektem zamieszania były pukle włosów [illegible] wywieszone w autokarze (ze [illegible]echu). Zaś pokrzywdzonym [illegible] pozwały. Jednak dnia następnego wyruszyli w podróż [illegible] na własną rękę. Dotarli do nas, żałując bardzo, że nie wzięli udziału w imprezie, jaką zorganizowaliśmy sobie podczas pierwszego dnia pobytu w Londynie (soboty w Londynie są bardzo "tłoczne"). Kolejnym przegięciem było zgubienie w ostatnim dniu pobytu aparatu fotograficznego z pełnym filmem najważniejszych [illegible]. [illegible] - autor: HIV

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING
CODEMASTERS

PIERWSZE WRAŻENIE 7

Ta gra traktująca o sporcie ekstremalnym (zjazdy) kręciła mnie od momentu ukazania się o niej pierwszej wzmianki. Jednak gdy ujrzałem ją w akcji, mój entuzjazm nieco ostygł. Jak to zawsze CODEMASTERS czyni, grafika nie urzeka swoim kunsztem - ta firma, w myśl sloganu "Pura Gameplay" - stawia przede wszystkim na rajcowność. Jednak ten tytuł nie będzie szlagierem. Zawodnicy wykonują triki na muldach i różnego rodzaju skoczniach, oczywiście starając się za wszelką cenę dojechać na dół jak najszybciej. Szkopuł w tym, że wykonywanie trików nie sprawia zbyt wiele przyjemności. Generalnie muszę napisać, iż nie jest to gra przeznaczona dla wielbicieli COLINa lub TOCA, więc przemów do osób o nieco innych upodobaniach. [HIV]

MICRO MACHINES 4
CODEMASTERS

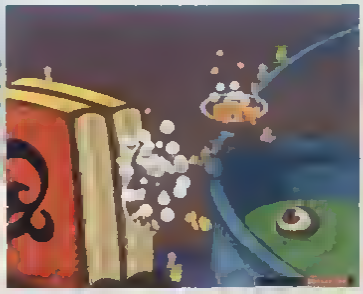
PIERWSZE WRAŻENIE 8

Możesz czuć się kompletnie zaskoczony, przynajmniej moje gały wypłynęły z oczodołów, ale w "czwórce" ścigać się będą ludziki, a nie pojazdy! No, takie małe pokraki, potrafiące rozpędzić się konkretnie. Rozgrywka będzie, rzecz jasna, bardzo dynamiczna a przede wszystkim nastawiona na opcję Multiplayer - znów czterech maniaków będzie mogło się wyzywać na raz przed konsolą! Co do power-upów - to powrócą te z V3, jak i nowe się pojawią. W sumie nie ma o czym pisać - ta gra budzi respekt i na pewno się na niej nie zawiedziemy. Tym bardziej, że znajdziemy w niej kilka ciekawych trybów rozgrywki. [HIV]

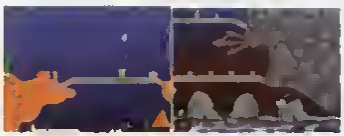
GRY RÓŻNE

WORMS ARMAGEDDON
HASBRO

PIERWSZE WRAŻENIE 8

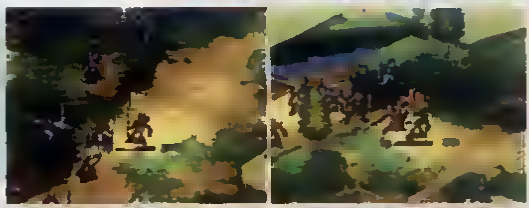


Już niedługo... Już niedługo te wściekłe, zadziorne, małe, ociężałe parszywce, wzbudzające odrazę, głupsze niż lewy but robale uderzą po raz kolejny na PlayStation. Tym razem gra zostanie przystrojona w o niebo ładniejszą grafikę, WIELE zmyślnych broni, zaś akcja będzie o wiele bardziej pasjonująca niż w przypadku poprzedniej części, a to wszystko za sprawą wykręconych scenerii. Generalnie będzie to klasyczna gra z serii WORMS, z typową, dwuwymiarową grafiką z piękną paralaksą, typowo multiplayerowa. Uff... [HIV]

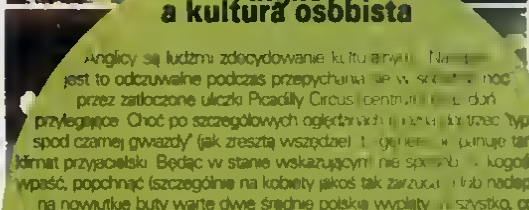


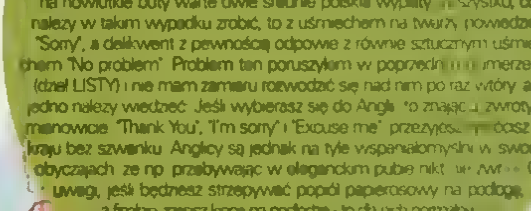
VANDAL HEARTS 2
KONAMI

PIERWSZE WRAŻENIE 8



VANDAL HEARTS II jest jedną z najbardziej wypatrywanych przeze mnie gier. Pierwsza część nigdy nie wyleciała mi z pamięci, a sam pomysł połączenia RPG z taktyczną grą turową tak mi się spodobał, że z wywieszonym językiem czekałem na FINAL FANTASY TACTICS. Jednak VH II wydaje mi się być po prostu tylko nieco poprawioną wersją starego hitu, z nową fabułą. Znacznie poprawiono grafikę - już nie ma tak potwornej, jak w części pierwszej pikselozy bijącej wielkimi ceglami po oczach. Design się nie zmienił, ale zadbano o to, by wszystko wyglądało nie tylko schludnie, ale nawet atrakcyjnie - co potwierdzają fantazyjnie wykonane czary. Jeżeli chodzi o samą walkę, to wprowadzono niespotykaną nowinkę - pomimo podziału na tury, ruchy Twoje i wroga odbywają się równolegle! Jakież było moje zdziwienie, gdy w trakcie pierwszej walki wskazałem cel do ataku i nacisnąłem potwierdzenie - moja postać ruszyła by dotrzeć do wroga i go ciachnąć mieczem, ale od razu włączył się Split Screen - i w trakcie mojego ruchu przesunął się interesujący mnie przeciwnik! Co śmieszniejsze - ruszył on, by zaatakować moją postać która szła na niego. Skończyło się to tak, że obydwie strony uderzyły w powietrze. Jeszcze za wcześnie jest, by się wypowiedzieć, czy taka wariacja jest korzystną zmianą, gdyż wszystko trzeba sprawdzić w wielu bitwach i po prostu przyzwyczaić się. Na pewno zaś na plus pszo się wprowadzenie swobody w doborze pancerzy i innych elementów dla postaci - nie ma już odgórnie narzuconego trzymania się wytycznych klasy swojej postaci. Zaś fabuła - ten fragment, który miałem okazję poznać prezentował się wspaniale i można mieć nadzieję, że pod tym względem VH II ma szansę przebić swego wielkiego protoplastę. Nie spodobała mi się tylko jedna rzecz - przedstawienie rozmawiających postaci. W "jedynce" przy dialogach były ręcznie malowane podobizny rozmówców, tutaj zaś mamy coś paskudnego, wyglądającego na obleśną formę digitalizacji. Ale i tak teraz pozostaje czekać na ten niewątpliwy hit. [Kali]





SAGA FRONTIER 2
SQUARESOFT

PIERWSZE WRAŻENIE 9

Jakości produktów SQUARESOFT nie trzeba komentować. Ale nie mogę się powstrzymać od wypowiedzenia kilku słów na temat SAGA FRONTIER 2. Gra wykonana jest prześlicznie - poruszanie się po ręcznie malowanych lokacjach nieodłącznie kojarzy się z oglądaniem pięknej, kolorowej dobranocki. Grafika nie wygląda na generowaną z komputera (no, może poza walkami - wszystko jest takie ciepłe, tak artystycznie wykonane, że niemalże czuje się pociągnięcia pędzli i ołówków tworzących te obrazy. I jak przy takiej grafice nie czerpać przyjemności z grania? Tym bardziej, że rozbudowana linia fabularna wciąga Gracza do tej opowieści swym japońskim klimatem, a walki nie pozwalają na beznamiętne klepanie w klawisze, lecz wymagają umiejętności planowania i zachwycają bogactwem możliwych opcji do wykorzystania. SAGA FRONTIER 2 jest po prostu pięknym przykładem dobrej, rzemieślniczej roboty - jest to tytuł, który na pewno nie zawiedzie czekających na niego. [Kali]

Anglicy a kultura osobista

Anglicy są ludźmi zdecydowanie kulturalnymi. Na[illegible] jest to odczuwalne podczas przepychania się w [illegible] noc przez zatłoczone uliczki Picadilly Circus i centrum [illegible] dań przyległe. Choć po szczegółowych oględzinach [illegible] można dostrzec "typy spod ciemnej gwiazdy" (jak zresztą wszędzie) to [illegible] panuje tam klimat przyjacielski. Będąc w stanie wskazującym na spożycie [illegible] kogoś wpaść, popchnąć (szczególnie na kobiety jakoś tak zarzucają) lub nadepnąć na nowiutkie buty warte dwie średnie polskie wypłaty. Wszystko, co należy w takim wypadku zrobić, to z uśmiechem na twarzy powiedzieć "Sorry", a delikwent z pewnością odpowie z równie sztucznym uśmiechem "No problem". Problem ten poruszyłem w poprzednim numerze PE (dział LISTY) i nie mam zamiaru rozwodzić się nad nim po raz wtóry, ale jedno należy wiedzieć. Jeśli wybierasz się do Anglii, to znajomość zwrotu, a mianowicie "Thank You", "I'm sorry" i "Excuse me" przezyskanie dostęp do kraju bez szwanku. Anglicy są jednak na tyle wspaniałomyślni w swoich obyczajach, że np. przebywając w eleganckim pubie nikt nie zwróci Ci uwagi, jeśli będziesz strzępywać popiół papierosowy na podłogę, a fajkę zgasisz kapcia na podłodze - to dla nich normalne. Nie jest jednak mile widziane rzucenie tegoż samego pod nogi na ulicy - temu służą kosze. Dziwne nieco.

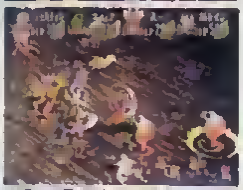
SUIKODEN 2
SQUARESOFT

PIERWSZE WRAŻENIE 8

Pierwszy SUIKODEN moze nie był pierwszym eRPeGiem na PlayStation ale to od niego zaczęła się popularność tego gatunku na naszej konsoli. Wprawdzie Japończycy już od dłuższego czasu mogą sobie pykać w SUIKOOENa 2, ale dopiero na tegorocznych ECTS została zaprezentowana pierwsza wersja z "normalnym" alfabetem i angielskimi wyrazami. Z oczywistych względów grając na mogłem poświęcić wystarczającej ilości czasu, by wypowiedzieć się o fabule, ale te chwile, które spędziłem przy SUIKOOEN II pozwalają mi się odpowiednio ustosunkować do tej pozycji. Jeżeli grałeś w poprzednią część, to będziesz zachwycony. Sama gra niespecjalnie się zmieniła, zachowując swój specyficzny old-schoolowy klimat. Grafika została tylko nieco poprawiona - teraz wszystko jest nieco bardziej szczegółowo wykonane i emanuje większą ilością kolorów, czary prezentują się bardziej efektownie, ale... cały design pozostał niezmieniony. I bardzo dobrze, gdyż taka prezentacja ma także niebagatelny wpływ na odczucia związane z tą grą. Podobnie też wygląda sprawa z muzyką - niby prostą, bez fajerwerków, ale za to wpadającą w ucho i idealnie komponującą się z wydarzeniami na ekranie. No i wspaniałe dialogi, które dalej mogą wydawać się naiwne dla postronnej osoby, ale dla Gracza będą one w swej czystej banalności niemalże doskonałe. Tak więc - fani pierwszej części z pewnością będą zadowoleni, a osoby, które nie miały z nią styczności będą miały okazję skosztować tego jakże cennego owocu. (Kali)

GRANDIA
UBI SOFT

PIERWSZE WRAŻENIE 9



Pierwszy SUIKOOEN moze nie był pierwszym eRPeGiem na PlayStation, ale to od niego zaczęła się popularność tego gatunku na naszej konsoli. Wprawdzie Japończycy już od dłuższego czasu mogą sobie pykać w SUIKOOENe 2, ale dopiero na tegorocznych ECTS została zaprezentowana pierwsza wersja z "normalnym" alfabetem i angielskimi wyrazami. Z oczywistych względów, grając nie mogłem poświęcić wystarczającej ilości czasu, by wypowiedzieć się o fabule, ale te chwile, które spędziłem przy SUIKOOEN II pozwalają mi się odpowiednio ustosunkować do tej pozycji. Jeżeli grałeś w poprzednią część, to będziesz zachwycony. Sama gra niespecjalnie się zmieniła, zachowując swój specyficzny old-schoolowy klimat. Grafika została tylko nieco poprawiona - teraz wszystko jest nieco bardziej szczegółowo wykonane i emanuje większą ilością kolorów, czary prezentują się bardziej efektownie, ale cały design pozostał niezmieniony. I bardzo dobrze, gdyż taka prezentacja ma także niebagatelny wpływ na odczucia związana z tą grą. Podobnie też wygląda sprawa z muzyką - niby prostą, bez fajerwerków, ale za to wpadającą w ucho i idealnie komponującą się z wydarzeniami na ekranie. No i wspaniałe dialogi, która dalej mogą wydawać się naiwne dla postronnej osoby, ale dla Gracza będą one w swej czystej banalności niemalże doskonałe. Tak więc - fani pierwszej części z pewnością będą zadowoleni, a osoby, która nie miały z nią styczności będą miały okazję skosztować tego jakże cennego owocu. (Kali)

PRINCE NACEEM BOXING
CODEMASTERS

PIERWSZE WRAŻENIE 7

Pierwsze wrazenie z boksowania w PRINCE NASEEM BOXING jest takie sobie. Gra jest porządnie wykonana, szybka i oferuje dość bogatą gamę zagrań. Swojego zawodnika będzie można tranować, co pewnie dostarczy kupę zabawy (każdy lubi taki tryb kariery). Ale na ringu... Nie jest źle, jest całkiem dobrze, choć mogło być lepiej. Jest to połączenie niezobowiązującego arcade z symulatorem, co tworzy dość ciekawą kompozycję. Ale akurat bardziej do gustu przypadł mi świetny RE AOY2RUMBLE, więc może dlatego nie zachwyciłem się tym produktem. Niby sobie więcej obiecywałem ale... ale może okazać się, że PRINCE'owi trzeba poświęcić nieco więcej czasu, by odkryć jego największe walory. Wszak trzeba mieć na uwadze, że ten tytuł wychodzi spod ręki mistrzów CODEMASTERS. (Kali)

ISS PRO EVOLUTION
KONAMI

PIERWSZE WRAŻENIE 10

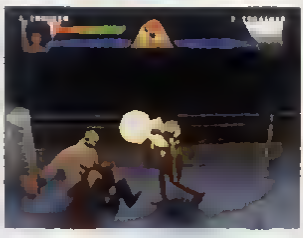
ISS PRO '98 otrzymała u nas w pełni zasłużoną ocenę 10/10 i wydawać by się mogło, że nic lepszego w tym temacie po prostu zrobić się już nie da. Dla firmy KONAMI nie ma jednak rzeczy niemożliwych, a ich najnowszy produkt z serii INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER przerasta moje najśmielsze oczekiwania. Kod został napisany całkowicie od nowa, dzięki czemu udało się osiągnąć tak znakomity efekt. W grze poprawiono niemalże wszystko: od grafiki, która jest teraz znacznie dokładniejsza i bardziej wyraźna, przez animację zawodników, którzy wyglądają tak realistycznie, jak w żadnej innej grze dostępnej do tej pory na rynku, po większą liczbę jeszcze bardziej efektownych zagrań, bardziej rozbudowane statystyki i dodatkowe ułatwienia w obsłudze całej gry. To nie wszystko, nowe stadiony, zmienne warunki pogodowe, możliwość tworzenia własnego zawodnika, a nawet rozegranie meczu we cztery osoby przy użyciu Multi-Tapa! Niestety, gra ponownie będzie wydana bez oficjalnej licencji, przez co wszystkie nazwiska będą trochę poprzekręcane (można je poprawić w edytorze, jeśli komuś tak bardzo na tym zależy). Wspomnę jeszcze, że ISS PRO EVOLUTION został wybrany najlepszą grą na PlayStation pokazywaną w tym roku na targach ECTS. Czy muszę dodawać coś jeszcze? Nowy ISS zarządzi i definitywnie rzuci całą konkurencję na kolana - tego jestem absolutnie pewien! Gra powinna ukazać się w sprzedaży już w październiku. (Norby)

Piła

READY2RUMBLE
MIDWAY

PIERWSZE WRAŻENIE 8

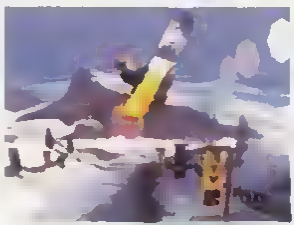
Nawet nie spodziewałem się, że READY2RUMBLE BOXING będzie tak dobry. Ta gra zachwyciła chyba wszystkich - każdy zgiełkiem zagrywał się w nią na targach. Porzucono pomysł stworzenia symulatora i skupiono się na dostarczaniu jak największej dawki humoru i grywalności w arcade'owej mordobitce z bokserami w roli głównej. Ale jacy to bokserzy – już sam ich wygląd sprawia, że człowiek śmieje się zanim naciśnie pierwsze klawisze. Tutaj skacze jakiś straszliwie chudy Murzyn z potężną fryzurą afro, tutaj podchodzi ociężały Murzyn wyglądający jak typowy zabijaka z ulicy, a w narożniku skacze napakowany blond-Rusek z niezwykle wydatną szczęką. Gdzieś tam czeka jakaś zwiewna laska i wojownik sumo - wynik ich spotkania wcale nie jest łatwy do przewidzenia! Postacie zadają ciosy w tak śmieszny sposób, że zamiast poważnego mordobicia mamy najlepszą parodię walk bokserskich. Co tam „bokserskich" - tutaj pociągnięcie z bańki, naplucie na twarz czy puszczenie bomby w krocze przeciwnika to chleb powszedni. W miarę naszych udanych trafień pojawiają się kolejne literki tworzące napis RUMBLE - gdy się napełni, możemy wzmocnić siłę ciosów naszego zawodnika - wiadomo co należy, a powietrze przeszywa dziki krzyk „ruuumbleee" i postać odpowiednio demonstruje swoją moc, która zaraz znajdzie swoje ujście na „masce" przeciwnika. Wyobraź tylko sobie, jak to wygląda, gdy wielki czarnuch drze się wniebogłosy i klepie się po klacie jak na porządnego King-Konga przystało, po czym rusza na wroga, by spuścić mu manto! Postacie świetnie zachowują się, gdy obrywają, co zresztą objawia się na ich twarzach - wielkie puc... eee to znaczy limo pod oczami, obite łuki brwiowe itd. to normalka. Gra jest bardzo szybka i niezwykle wciągająca. [Kali]



MTV SNOWBOARDING
THQ

PIERWSZE WRAŻENIE 6

Nowy wyznacznik jakości PSX'owych snowboardów to nie jest - mogę to z całą odpowiedzialnością głośno powiedzieć, wiedząc że chłopaki z THQ planują wydać tę grę w styczniu 2000, więc jak by nie było - mają jeszcze trochę czasu. Graficznie jest podobnie do COOL-BOARDERS 2, czyli, powiedzmy, średnio. Aby jednak być w pełni obiektywnym, muszę przyznać, że tekstury rzadko się deformują czy łamią, a i animacja w miarę trzyma stałą ilość klatek. Niestety mam spore zastrzeżenia do sterowania, które wprawdzie wzorowane jest na wspomnianej pozycji (podobny system czasowy trików), ale działa za zbyt dużym opóźnieniem na zawodnika - przynajmniej w tej fazie produkcji. Z kolei animacja samych chłopków wypada poprawnie, ale bez rewelacji. Generalnie to cała ta pozycja tak się przedstawia – ot, kolejny przyzwoity snowboard, który przejdzie bez większego echa. Jedyny aspekt, na który warto zwrócić uwagę, to muzyka - naprawdę porządnie dobrane kapele, ale wiadomo, licencja MTV robi swoje [myc]



ISS MILLENNIUM
KONAMI

PIERWSZE WRAŻENIE 7

Firma KONAMI stakuje i wciąż nie dość jej wydania jednej wspaniałej piłki na PlayStation, bo zaraz po tym planuje wydać w Europie kolejną grę z serii ISS, stworzoną tym razem przez całkiem inny zespół ludzi. Wydanie dwóch tak podobnych do siebie tytułów w krótkim odstępie czasu może wywołać pewne zamieszanie na rynku, dlatego warto sobie już teraz uświadomić, czym obie te gry będą się różnić. O ile ISS PRO EVOLUTION stanowi kolejne wydanie znanej nam wszystkim piłki nożnej z serii ISS PRO, to ISS MILLENNIUM jest całkiem oddzielnym projektem, który bazuje na kodzie z gry ISS PRO na Nintendo 64. W związku z tym, że pracują nad nią Ci sami ludzie, sama gra będzie również wyglądała bardzo podobnie, jak na N64. Przyznam się szczerze, że wersja z Nintendo nigdy mi się specjalnie nie podobała i uważam, że jest gorsza i wygląda znacznie gorzej niż stary ISS PRO na PlayStation, tym niemniej pomysł na samą grę jest bardzo zbliżony i ma ona swoich wielbicieli. Nawet Aju wyznał mi w tajemnicy, że znacznie przyjemniej gra mu się w ISS PRO w wersji na Nintendo, zatem ISS MILLENNIUM może mu wyjątkowo przypaść do gustu. Zawodnicy w tej grze wyglądają i ruszają się trochę inaczej niż w naszym ISS PRO i trzeba się do tego przyzwyczaić. Wątpię, czy ISS MILLENNIUM ma jakąkolwiek szansę zagrozić grze ISS PRO EVOLUTION, tym niemniej może to być ciekawa pozycja i na pewno warto mieć na nią baczenie. Jak sama nazwa wskazuje, tytuł ten powinien ukazać się w sprzedaży na przełomie tego tysiąclecia. [Norby]

THIS IS FOOTBALL
SONY

PIERWSZE WRAŻENIE 8

Europejski oddział SONY rozpoczął prace nad swoją pierwszą piłką nożną na PlayStation już dwa lata temu. Zajął się nią programista, który swe doświadczenie zdobywał przy tworzeniu gier TOTAL NBA '96 i '97, w których bardzo ważną rolę spełniała zastosowana tam technika Motion Capture i odwzorowanie realistycznych ruchów zawodników podczas gry. THIS

IS FOOTBALL wygląda naprawdę znakomicie, zawodnicy poruszają się bardzo płynnie i realistycznie, dzięki czemu także sama rozgrywka nabrała nowych walorów. Realizm jest bowiem największą zaletą tej gry. Osobiście jednak wydaje mi się, że momentami akcja mogła by być przeprowadzana w troszkę szybszym tempie i brakuje mi tutaj dynamiki towarzyszącej rozprowadzaniu choćby takich akcji, jak w ISS PRO. Sterowanie wydaje się z początku troszkę skomplikowane, ale po rozegraniu kilku meczy można się przyzwyczaić. Natomiast troszeczkę niedopracowany wydaje się system kamer, które nie zawsze pokazują pełny obraz sytuacji. Od strony technicznej sama grę została dopracowana niemal pod każdym względem. Ponad 230 autentycznych drużyn, 20 możliwych rozgrywek, 15 dokładnie odwzorowanych stadionów z różnych zakątków świata, możliwość tworzenia własnych zespołów zawodników, rozgrywek a nawet wymiany zawodników z innymi. Graczami czy wzajemnej walki samodzielnie stworzonych zespołów nagranych na karcie pamięci. Dochodzi do tego Multiplayer dla 8 Graczy, obsługa Dual Shocka, profesjonalna obróbka dźwięku, znakomita jakość grafiki, zmienne warunki pogodowe i zróżnicowany poziom trudności. Jak przystało na produkt SONY jest on dopracowany pod niemal każdym względem i kto wie czy tytuł ten nie będzie właśnie największym konkurentem dla potężnego ISS PRO EVOLUTION który jednak na targach zrobił na mnie większe wrażenie. [Norby]

Tym razem Aju nie miał czasu napisać CO NOWEGO
Spytacie czemu ? To proste zg(Red.) grał całymi dniami w DDR i
przygotował jedynie tekst o PSX2. Wyreczyli go HIV, Kali i Myszaq
ktorzy przygotowali wam kalejdoskop nowych gier w fazie produkcji.

CO NOWEGO?

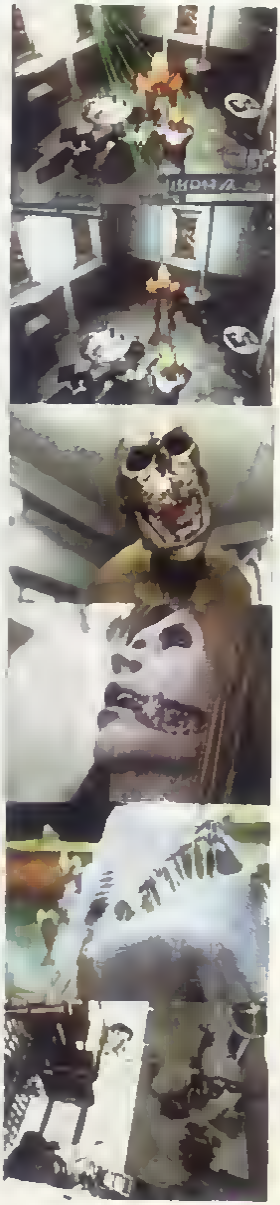
Zapraszamy
do lektury

COLIN MCRAE
RALLY 2

Wszystkim oszołomom, którzy uwielbiają wyścigi rajdowe spieszę z wiadomością, iż kontynuacja COLIN MCRAE RALLY już wkrótce wejdzie na rynek butowy. Najpierw to, co boli mnie najbardziej. Otóż firma CODEMASTERS nie lubi przykładać się do grafiki, totez nie spodziewajcie się jakichś specjalnych fajerwerków w tej materii choć popdobno tym razem zamierzają przejść samych siebie. Już na pierwszy rzut oka widać piksele wielkie jak krowie placki, beznadziejne tła no i ogólnie kosmetyczne zmiany w stosunku do 'jedynki' - miejmy nadzieję że to tylko wersja robocza. Na pewno więcej poligonów programiści wyprali z rękawów na to, co najważniejsze, czyli samochody. Zapowiadane jest około 400 trójkątów, które składają się na jeden model. Póki co - na zdjęciach prezentujemy jedynie Focusa, jakim w tym sezonie mistrz McRae grzeje prosto przed siebie (wygląda całkiem nieźle, nieprawdaż?). Samochód ten, tak jak Subaru Impreza poprzednio, zostanie 'maskotką' tej gry. Developerzy odgrażają się, iż na kontynuacji wielkiego hitu żaden jego fan się nie zawiedzie, a to za sprawę jeszcze bardziej dopracowanego modelu jazdy (hm...) oraz kilku ciekawym trybom rozgrywki (podobno tym razem ma być jeszcze bardziej realistycznie). No i trasy - te zostaną dopieszczone jak najukochańszy baniaminek (HIV)

PARASITE
EVE 2

Pierwsza część tej gry zdobyła wielu zwolenników, nie ma się więc czemu specjalnie dziwić, że rozpoczęto prace nad drugą jej częścią. Jej grywalną wersję zaprezentowano na jesiennych targach Tokyo Game Show, dzięki czemu mogę o niej napisać nieco więcej. Akcja Parasite Eve 2 rozgrywa się trzy lata po zdarzeniach jakie miały miejsce w poprzedniej części. W centrum Los Angeles pojawiły się dziwne kreatury, które rozpoczęły niszczenie miasta. FBI postanawia wysłać specjalny oddział do zażegnania niebezpieczeństwa oraz rozwiązania zagadki. Jak pewnie się już domyślacie w jej skład wchodzi nasza stara znajoma - Aya. Grafika pozostała prawie niezmieniona, czyli poruszamy się poligonalnymi postaciami po wyrenderowanych wcześniej lokacjach. Zmieniono natomiast system walki - teraz Aya w trakcie walki może dowolnie poruszać się po ekranie a celowanie do przeciwników będzie wspomagane przez specjalny system namierzania. W trakcie walki będzie można wezwać dodatkową postać, która postara się pomóc Tobie w wygraniu walki. Wedle zapewnień twórców w PE 2 będzie więcej elementów przygodowych, przez co stanie się ona bardziej wymagająca. O tym jak wygląda ostateczny produkt japończycy dowiedzą się już w grudniu tego roku a nam przyjdzie poczekać do połowy przyszłego roku (aju)



Piła

TOCA 3

Jednakż Firma CODEMASTERS zdecydowała się na wydanie kolejnej, trzeciej już edycji swietnego symulatora wyścigów samochodów klasy turystycznej Jak na pewno zdążyliście wywnioskować ze zdjęć, grafika ulegnie małej poprawce względem "dwójki", ale widoczna jest to przede wszystkim na modelach samochodów Audi, Alfa Romeo, Peugeot No, no widać, że ktoś nabił kasę Zobaczymy, jakie marki będą ostatecznie w pełnej wersji gry Na szczegóły na razie jest zbyt wcześnie, ale jeśli otrzymam jakieś nowe informacje, to rychło dam Wam o tym znać A teraz ekscytujcie się ogniami wylatującymi z rury pięknej Alfy (Norby ma na swojej taki sam spojler) i zastanówcie się czy rzeczywiście kiedyś będą latać (HIV)

NIGHTMARE CREATURES 2

Pamiętasz Adama Crowleya, głównego "złego" z NIGHTMARE CREATURES? Jeżeli nie, to Ci go pokrótce przedstawię AC jest to genialny czubek, któremu w przypływie szaleństwa zachciało się tworzyć potwory niczym z najgorszych koszmarów nocnych Naprodukował on tego paskudztwa i zasypał nim 19-wieczny Londyn, ale Gracz, dzięki swej zręczności, wykosił to paskudztwo Wszystko było O K , aż do momentu, w którym ujawniła się straszna wiadomość - Adam Crowley żyje Straszna jak dla kogo, na pewno nie dla Graczy Akcja dzieje się w 100 lat po wydarzeniach przedstawionych w pierwszym NIGHTMARE CREATURES Tym razem przyjdzie nam uganiać się za mrocznymi stworami nie tylko po Londynie, lecz po całej Europie i Stanach Zjednoczonych Do wyboru będą trzy postacie, każda z inną bronią i stylem walki służącym eksterminacji - specjalista od okultyzmu, tajny agent brytyjski i chłodny egzorcysta Przez grę, na którą składać się będzie aż 18 poziomów, przewinie się 30 różnych typów potworów, na których będzie można wypróbować nowe bronie i czary Gra zapowiada się na jeszcze bardziej mroczną i krwawą To tak jakby palpitacja serca przy pierwszym NC była niewystarczająca (kali)

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO))

SONYPLAYSTATION
PONAD 300 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 45 ZŁ

NINTENDO 64
PONAD 60 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 50 ZŁ

DREAMCAST
WSZYSTKIE TYTUŁY

GAME BOY
COLOR, POCKET, GRY

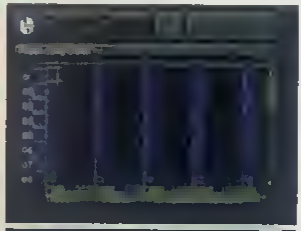
W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849
PON. - SOBOTA 11 - 18
GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.
ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL
SONY
Playstation
KONIEC KŁOPOTÓW
Taki Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC
Oferujemy rewelacyjny MULTISYSTEM który
Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA Ja
ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiednik
SZYBSZE Uzyskasz kolor z płyt NTSC na
w systemie PAL przez AUDIO-VI
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach
konsoli 1002 5501 5502, 5551 5552 7001,
Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie regeneru
lasery wymieniamy czytniki, naprawiamy
SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL
teraz tylko
SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK
INTERNET: www.serwis psx.com.pl

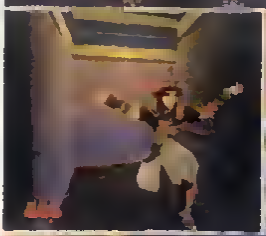
MUSIC 2000

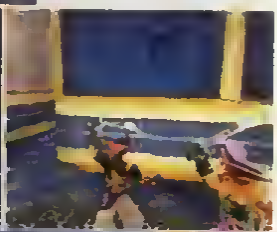
Prezentowany na ECTS MUSIC 2000 był wspaniały. Prosty w obsłudze, sprawiał bardzo wiele radości i satysfakcji, tym bardziej, że można było się w nim pokusić o bardziej zaawansowaną zabawy z muzyką i stworzenie naprawdę wspaniałych kawałków. Ale czego można było się spodziewać po jego następcy? Huh - na ECTS do stoiska CODEMASTERS podchodziłem z przekonaniem, że tylko łuknę na ten nowy program, sprawdzę, czy naprawdę jest coś nowego i zaraz się stamtąd zmyję, poszpilać w inne pozycje. Jak bardzo się myliłem! Podszedłem, założyłem słuchawki na uszy i ponad trzy godziny okupowałem konsolę, nie dopuszczając nikogo do pada! Niby wiele się nie zmieniło, ale i tak nowy MUSIC 2000 mnie rozłożył! Przede wszystkim ulepszono interfejs, dzięki czemu pracuje się wygodniej i szybciej. Przygotowano wszystko tak, aby Gracz, a rzeczej twórca, miał szybszy dostęp do interesujących go sampli i linii melodycznych. Ma on błyskawiczny dostęp do własnej biblioteki używanych aktualnie fragmentów melodycznych i sampli, z których bezproblemowo może wybierać próbki i wciskać je w wyznaczone miejsca. W dodatku - gotowe loopy (linie melodyczne) występują w dużo większej niż dotychczas ilości (setki więcej niż poprzednio!), a w dodatku wykonane są z większym smakiem i zaangażowaniem. Po prostu - są dużo lepsze. Opracowano specjalną biblioteki pod kątem dodatkowego gatunku techno - trance (yeah, baba!), a w zapowiedziach przewidywany jest także rock. Zwiększono i tak już wystarczającą wcześniej liczbę kanałów - z 16 na 24. Poprawiono także oprawę graficzną, czyniąc ją bardziej przejrzystą dzięki podwyższeniu rozdzielczości. W wersji "targowej" nie mogłem jeszcze sprawdzić zapowiadanej opcji - MUSIC JAM - stworzonej pod kątem Multiplayer, w której Gracze będą mogli tworzyć zespół grający w czasie rzeczywistym. Ciekawe, jak to będzie wyglądać. I bardzo ważna - w informacjach prasowych podkreślana jest możliwość wyciągania i przechowywania w pamięci własnych sampli z płyt z muzyką!!! Nie wiem, czy będzie to dotyczyło wersji PSX. IMUSIC 2000 wychodzi też na PC), ale jeżeli tak - to BOMBA!!! Wtedy nic mnie nie powstrzyma przed przyznaniem oceny 10. Już i tak ta wcześniejsza, "targowa" wersja MUSIC 2000 sprawiła, że zapomniałem o innych grach i jak czubek kiwałem się i podrygiwałem w rytm stworzonego przeze mnie utworu. Aha - wokale są dużo lepsze niż poprzednio, bardziej łączą się z muzyką, a nie sprawiają wrażenia wyrwanych z kontekstu. Będzie niezły ubaw! [Kali]



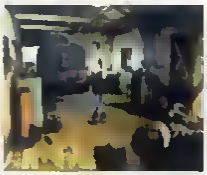
PRINCE OF PERSIA 3D

PRINCE OF PERSIA nie zapomina się - to była platformówka. Doskonała jak na tamte czasy animacja bohatera, świetne sekwencje walki wręcz. Grzechem więc by było (a raczej przeoczeniem możliwości sporego zarobku) nie wydać tego tytułu, ze we współczesnej formie. REO ORB postanowiło uczynić więc taki krok i oto w listopadzie na PSX zawita remake tej słynnej pozycji. Znów trzeba będzie ratować sułtańską księżniczkę z obleśnych łap jakiegoś nemolnego zalotnika. Przyjdzie Ci zatem pokonać 15 trudnych poziomów najeżonych masą zdradliwych pułapek i ogólnych "utrudniaczy" książęcego życia (np. wielki muzułmanin z obusiecznym toporem). Ale od czego są książęcy miecz, łuk czy książęce nogi (a jak, skakać trzeba będzie - i to sporo!). Wszystko to cacy, oprawa nawet ładna, jeno mam pewne zastrzeżenia do sterowania, które rozgrywkę, bądź co bądź wymagającą przecież precyzyjnego manewrowania nad bezdennymi przepaściami, skutecznie utrudnia. Tak czy siak, miejmy nadzieję, że developerzy wszystko jeszcze dopracują i gra wytrzyma konkurencję ze strony nowego TOMB RAIDERa czy przygód INDIANA JONESa [myq]





COUNTDOWN VAMPIRES



Sukcesy wszelkich horrorów na PSX to fakt niezaprzeczalny, zatem nic dziwnego, że każda z liczących się na rynku firm ma w swych planach wydanie tego własnie tytułu. Także Banda szykuje się z czymś na wzór Residenta. Renderowane lokacje, poligonalne postacie i dużo strzelania. Zaraz zaraz, a co w takim razie będzie tu nowego? Fabuła oczywiście - zamiast zombiaków w szyje wbijać Ci się będą wychudłe wampiry. Wprawdzie chodzą one bardzo podobnie do 'nieumarłych', powoli snując się w Twoim kierunku, ale natkniesz się również na tzw. Drakonów - wiedzców posz. zegolnych wampirzych klanów, którzy poruszają się już z niesamowitą prędkością i precyzją, potrafiąc jednym skokiem przesadzić całą lokację, co by momentalnie przegryźć Ci aortę. Graficznie gra, jak na dość wczesną fazę produkcji, wygląda całkiem, całkiem. Pomieszczenia są obskurne, zniszczone, ale i wielkie, pięknych gotyckich hal także tu uświadczysz. Postaciom również niczego zbytnio nie brakuje, poligonów zawierają sporo, zaś wszelkie maszkary grą efektownie, w fontannach krwi - przynajmniej tak zapewniają sami twórcy. Cóż, myślę, że może to być naprawdę rajcowna pozycja, oczywiście jeśli tylko coś się w międzyczasie nie 'walnie' - wszak od pierwszego LEGACY OF KAIN z bladymi krwiopijcami na PSX'ie nie mieliśmy za dużo do czynienia. Dokładnej daty premiery jak na razie nie podano, chlip! (myql

BREATH OF FIRE 4

Wspaniałe wieści z CAPCOM! Następna część ze słynnej serii RPG, BREATH OF FIRE, pomimo krążących wcześniej plotek, ukaże się nie na PlayStation 2, lecz jeszcze na zwykłego PSX'a. Na razie jednak niewiele wiadomo na temat samej gry. Głównymi bohaterami tej opowieści będą znani Ryu i Nina. Autorzy chwalą się zastosowaniem tzw. Dual Hero System, który pozwala na prowadzenie oddzielnych równoległych przygód tych postaci. Tak, tak - dopiero wskutek postępów w grze ta dwójka spotka się i będzie razem kontynuowała podróż. Nic więcej nie da się powiedzieć - no, może poza tym, że gra będzie miała fenomenalną oprawę graficzną. Szczególnie zachwycające będą walki z napotkanymi potworami, w tym z gigantycznymi bossami. W zapomnienie pójdzie hasło kojarzone z BOF3 'to gre wyłącznie dla koneserów i wielkich fanów gatunku RPG'. (Kali)

(0-22) 728 58 75, 0-603 564 830

ZADZWOŃ JUŻ TERAZ!

DOSTĘPNE TYLKO W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ!

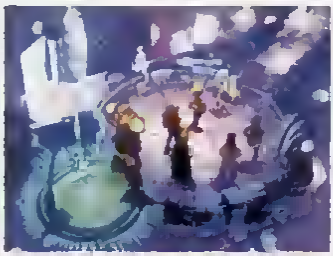
tylko
249 zł
Zawiera koszt przesyłki

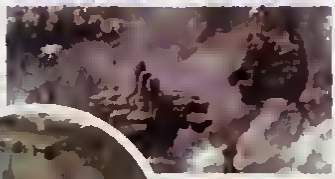
CRAZY DANCE
REVOLUTION

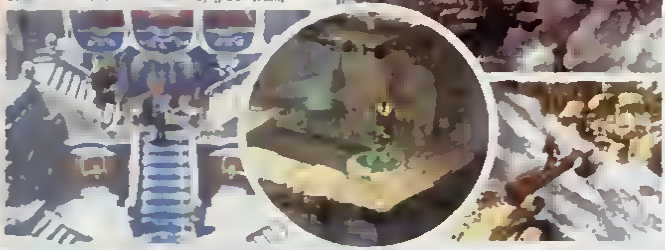
Rewelacyjna mata do tańczenia
Światowy przebój
120 x 120 cm
Idealna na domowe imprezy
Działa jak normalny kontroler
W zestawie gra zawierająca same hity dyskotekowe

LEGEND OF DRAGON

LEGEND OF DRAGOON nie był specjalnie głośno oznajmianą zapowiedzią i nadal zbyt dużo o nim nie wiadomo - ostatnio zaprezentowano tylko kilka dem. Ale to wystarczyło, ponieważ gra wygląda FENOMENALNIE! Kto wie, czy nie okaże się produkcją wykonaną lepiej od FINAL FANTASY VIII - ma te same założenia graficzne, więc można będzie spokojnie obydwa te tytuły porównywać. A pracowało nad tym projektem ponad 100 osób przez trzy lata. W grze za warte zostanie ponad 30 minut filmów renderowanych. O ich jakości wystarczy powiedzieć jedno - produkt ten został nagrodzony na tegorocznym pokazie SIGGRAPH za ukazanie możliwości graficznego renderingu komputerowego. Teraz pozostaje czekanie na bardziej konkretne info o samej grze. [Kali]

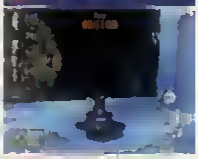


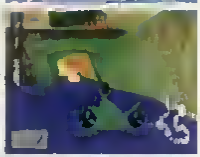


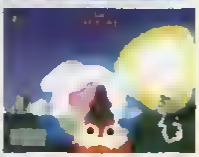


RENEGADE RACER

Wyścigów nigdy za dużo, szczególnie gdy udział w nich biorą jakieś charaktery wybitnie uzdolnione w dziedzinie "paranormalnej stosowanej". A w RENEGADE RACER take właśnie ananasy będą startować w swoich pięknych pojazdach unoszących się niczym poduszkowce nad akwenami wodnymi nie tylko. Oprócz tego ze trzeba będzie starać się docierać do linii mety na jak najlepszej lokacie, obowiązkowe będzie także częstowanie nadgorliwych przeciwników bronią grubego kalibru jak rakiety samonaprowadzające się bomby potrafiące wyczynić wielkie spustoszenie, ew. skorzystać z dodatkowych jednostek turbo. Niestety, grafika nie wróży niczego dobrego - gra wygląda mizernie a i o rajcowność nieco się boję. Jedynie animacja jako tako trzyma fason. [HIV]







Autoryzowany dystrybutor PlayStation

PlayStation

Dom Handlowy Jubilat, 3 piętro
Al. Krasińskiego 1/3
31-111 Kraków

tel/fax (012) 422-30-33 w. 346
tel. 0501 420 450
tel. 0501 420 440

Sprzedaż konsol Sony PlayStation, gier oraz akcesorii - również hurtowo!

Serwis oraz sprzedaż wysyłkowa!

Jeśli chcesz złożyć zamówienia, jeśli masz pytanie - nie bój się, ZADZWOŃ!

Gry dla PlayStation

Doskonałe gry w super cenie
Platynowa seria

ponad 400 innych tytułów w naszej ofercie DZWOŃ

SUPER OFERTA !!!

PSX z Dual Shock'iem
+ gra MediEvil = 599 zł

599zł

Przy zakupie wysyłkowym karta pamięci 15 blokowa, o wartości 49 zł GRATIS !!!
PRZESYŁKA GRATIS !!!

Kierownica dla PSX

349zł

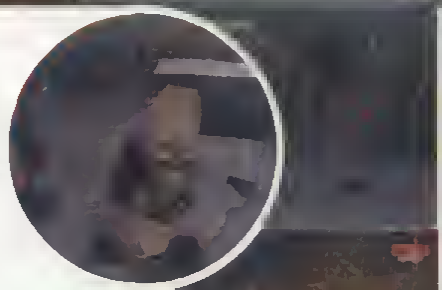
+ super cena
+ funkcja wibracji

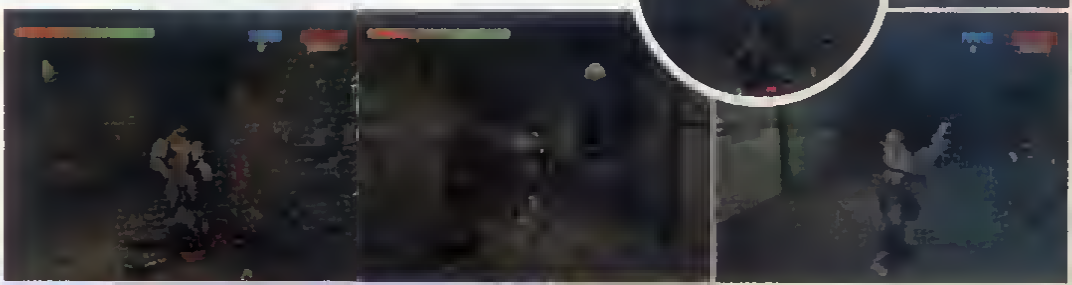
GameBoy COLOR

299zł

MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES

Cóż, podczas technologicznej gonitwy, brutalnego wkroczenia komputerowej rozrywki w trzeci wymiar seria MORTAL KOMBAT bardzo się zagubiła, żeby nie powiedzieć, iż umarła śmiercią naturalną. I bynajmniej nic nie wskazuje aby nowa pozycja spod znaku smoka mogła coś tu zmienić. Ma to być gra TPP o charakterze action-adventure. Trzeba więc będzie chodzić, obijać ryja napotkanym rzezimieszkom przy użyciu mortalowych combosów i fatali, a czasem rozwiązać jakąś zagadkę, przestawić odpowiednio dźwignię. Przyjdzie Ci również posługiwać się bronią palną (pistolety, karabiny, granaty) a to dlatego, że w przygodzie uczestniczą Sonya i Jax, czyli członkowie elitarnej jednostki policyjnej (używanie przez nich tego typu argumentów jest więc uzasadnione). Developerzy obiecują, że akcja będzie połączeniem TOMB RAIDERa z MGSem, ale to można spokojnie włożyć między bajki. Z tego co widziałem rozgrywka bardziej przypomina tą z DUKE NUMKEM TTK, a i to o wiele mniej rajcowną. Niestety graficznie program nie zachwyca, oprawa jest raczej na przeciętnym poziomie. Może zatem czas pomyśleć o zakończeniu smoczego żywota i nie niszczyć już mego wielkiego niegdyś tytułu. No, ale poczekajmy do wiosny 2000 kiedy nowy MK ma się ukazać. [myg]





NAMAX S.C.
OPOLE
UL. KOŚNEGO 48/1
PlayStation
DUAL SHOCK
OFERUJEMY:
NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO:
Sony PlayStation
OK.400 TYTUŁÓW GIER NOWYCH I UŻYWANYCH
GRY UŻYWANE JUŻ OD: 50zł
W ROZLICZENIU PRZYJMUJEMU GRY WYMIANA
UWAGA!!!
ATRAKCYJNE NAGRODY
NASZ KATALOG PRZESYŁAMY BEZPŁATNIE

FH. NEED FOR PSX
SKUP, SPRZEDAŻ,WYMIANA GIER KOMPUTEROWYCH (OK. 300 TYTUŁÓW NA PSX)
-KONSOLE NOWE I UŻYWANE
-AKCESORIA PO BARDZO ATRAKCYJNYCH CENACH
-PRZYJMUJEMY GRY W ROZLICZENIU (NA ZASADZIE WYMIANY)
-MOŻLIWOŚĆ PRZETESTOWANIA KAŻDEJ GRY NA MIEJSCU
(0-60) 414-35-34
AL.NMP 35 (w podwórzu), 42-200 CZĘSTOCHOWA
SKLEP CZYNNY:
PON-PT W GODZ 11-17; SOBOTA 10-14
CZĘSTOCHOWA

KAFEJKA INTERNETOWA
W GODZINACH 9⁰⁰-20⁰⁰
NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE

TOO HUMAN

Grupa SILICON KNIGHTS odpowiedzialna za przewspaniałego i mrocznego BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN, uderza z nowym tytułem Znów ma to być połączenie przygodówki, gry akcji oraz RPG, tyle że Gracz zostanie wrzucony w futurystyczny, wrogi świat (wszelkie działka snajperskie czy inne technologiczne cuda przyszłości mają wpaść w Twoje łapy) W tym jak sami go określają developerzy, psychologicznym thrillerze przyszłości wcielasz się w postać John'a Franks'a - policjanta, który prowadząc dochodzenie w sprawie śmierci swojego partnera, musi wejść w ciemny świat cyberpunkowego podziemia, gdzie ludźmi rządzą komputery, gdzie o czymś takim jak ludzka dusza nawet nie słyszano - człowiek po prostu został sprowadzony do roli maszyny Fabuła ma więc być ekscytująca, nieliniowa i poruszać wewnętrzne rozterki bohatera (ile w nim człowieczeństwa, a ile mechanicznych schematów myślenionych) Gra ma znaleźć się na 4 (!) płytkach dając Graczowi możliwość odkrycia 15 wielkich i mrocznych światów I wiedz, że nie będzie to bezmyślna jatka, walenie z jak najgrubszej rury do każdego napotkanego osobnika - trzeba prowadzić dialogi, wtapiać się do systemów komputerowych, surfować w cyberprzestrzeni czy najzwyczajniej w świecie okradać właścicieli z posiadanych przedmiotów (choć oczywiście można takiego delikwenta również ukatrupić, co jednak w przyszłości będzie miało swoje konsekwencje) No i nie należy zapominać o elementach RPG - John w trakcie całej przygody rozwija się, szybciej strzela, biega, a ponadto może np urwaną pociskiem rękę zastąpić mechanicznym implantem, o lepszych parametrach ruchowych Graficznie tytuł ten zapowiada się bardzo udanie - widok z trzeciej perspektywy ma dodatkowo podkreślać walory oprawy zaś engine stara trzymać 30 fps'ów A co powiesz na 60 godzin nieprzerwanej akcji nieprzerwanej, bo wg zapowiedzi ani razu nie zobaczysz napisu loading, wszystko ma wgrywać się na bieżąco Zatem pozostaje mi tylko ubolewać, że daty premiery jeszcze nie sprecyzowano - zamykam się więc w trumnie i obudźcie mnie dopiero jak coś będzie dokładniej wiadomo (myśl

ŚWIAT GIER TV

SONY PLAYSTATION
NINTENDO 64
GAMEBOY COLOR
SEGA SATURN

Prowadzimy wysyłkowo:
skup i sprzedaż używanych konsol
skup i sprzedaż używanych gier
zamianę konsoli gier

SYSTEM SC

DVD WYPOŻYCZALNIA SPRZEDAŻ

Al. NMP 28 (w bramie) 42-200 Częstochowa
tel. 060 143-82-91, 060-140-41-82
tel./fax (034) 368-14-14

MANHATTAN PLAY CENTER

WYMIANA GIER !

TAKŻE WYSYŁKA

WYMIANA DOTYCZY TYTUŁÓW O TEJ SAMEJ WARTOŚCI - DO KAŻDEJ WYMIANY DROBIAZG

Zadzwoń, przyjedź, sprawdź nas

Tel. 0501 720 308

NOWOŚĆ

Tylko wersje angielskie i niemieckie

Starsze gierki w super cenach !

12-17 sob. 11-14

Tel. 0501 720 308

LISTA ZAPOWIEDZI LISTA ZAPOWIEDZI

TYTUŁ	GATUNEK	WYDAWCA/PRODUCENT	PREMIERA JAPONIA	PREMIERA USA	PREMIERA EUROPA
40 Winks	platformówka	GT Interactive		XI	XI
Ace Combat 3	strzelanina	Namco	jest	-	styczeń2000
[illegible] Man	action-adventure	Hasbro			
Alone in the Dark 4	przygodowa	Infogrames	-		
Armorines	strzelanina FPP/TPP	Acclaim/Iguana		XI	
Army Men S.H	strzelanina	3DO	-	X	-
[illegible] Men Air	strzelanina	3DO		XI	
B Hunter	strzelanina	Midas			kwiecień2000
Bass Landing	łowienie ryb	ASCII	jest	IX	
Body Boarding	surfing	Midas	-	-	marzec2000
[illegible]	bijatyka	Dreamworks/The Neverhood		zima'99	
Breath of Fire 4	RPG	Capcom			
Carmageddon	[illegible]	SCI		IX	[illegible]
Carmageddon 2	wyścigi	SCI	-	-	lato2000
[illegible] Int. Rally	wyścigi	SCI			[illegible]2000
Championship Motocross	wyścigi	THQ	-		29 X
Chrono Cross	RPG	Square/EA		2000	
Clock Tower 2	przygodowa-horror	AGETEC	jest	IX	-
Colin McRae 2	wyścigi	Codemasters			2000
Colony Wars 3	strzelanina	Psygnosis	-	wiosna 2000	wiosna2000
Cool Boarders 4	snowboard	989 Studios		XI	
Countdown Vamp	przygodowa	Bandai	-		-
Crash Team Racing	wyścigi	Sony/Naughty Dog		zima'99	
Crusaders of M&M	RPG/przygodowa	3DO	-	XI	
[illegible] Tiger	śmieszny golf	EA Sports			
Demolition Racer	wyścigi	Infogrames	-	-	XI
[illegible] Girl	[illegible]	THQ/In-Space		zima'99	
Darkstone	action-RPG	Take 2	-	zima'99	
Dead Unity	action	THQ		IX	
Destrega	bijatyka	Koei	jest	jest	jesień200
[illegible] Derby 3	wyścigi	Psygnosis		[illegible]	wiosna2000
Dewprism	RPG	Square/Electronic Arts	X	2000	
Diabolical Adv. Tobu	przygodowa	Sony		zima'99	
Die Hard 2	akcja	Fox/n Space	-	XI	XI
Dino [illegible]	[illegible]	Konami	jest	[illegible]	XI
Dragon Quest VII	RPG	Enix	-		
Dragon Valour	[illegible]	Namco			wiosna2000
Dukes of Hazzard	wyścigi	SouthPeak		XI	
[illegible] 2000	strategia	Westwood Studios			
Eagle One	strzelanina/symulacja	Infogrames	-	zima 99	-
Earthworm Jim 3D	platformówka	Take 2			
Ehrgeiz	bijatyka	Squaresoft	jest	jest	luty2000
Everybody Golf 2	sportowa	Sony	jest		
Extreme Motocross	wyścigi	Midas	-	-	luty2000
[illegible] Effect	przygodowa	Kids/Mamba		[illegible] 2000	
F1'99	wyścigi	Sony	X	-	X
Fatal Fury: W.A	bijatyka	SNK	jest	IX	
FIFA 2000	sportowa	EA Sports	-	X	X
[illegible] Force 2	strzelanina	Psygnosis	-	X	X
Final Fantasy 8	RPG	Square/EA	jest	jest	X
Final Fantasy Anth	RPG	Square Electronic Arts	jest		
Front Mission 3	taktyczna	SquareSoft	IX		
Gallop Racer	wyścigi konne	Tecmo	jest	X	
Gauntlet Legends	action	Midway	-	zima'99	
Glover	platformówka	Hasbro		XII	
Glover 2	platformówka	Hasbro	-	lato 2000	-
Gran Turismo 2	wyścigi	Sony Computer		7,XII	XI
Grandia	RPG	GameArts/ESP	-	X	
GTA2	[illegible]	Rockstar Games/DMA		7,X	
Guilty Gear	bijatyka	Arc S W	23,IX		
Hostile Waters	strategiczna	Rage			[illegible]
Iron Soldier 3	strzelanina	Telegames/Eclipse	-	X	-
ISS Pro Revolution	sportowa	Konami			X
ISS Millennium	sportowa	Konami	-		2000
[illegible] Chan	bijatyka	[illegible]		zima'99	

LISTA ZAPOWIEDZI LISTA ZAPOWIEDZI

TYTUŁ	GATUNEK	WYDAWCA/PRODUCENT	PREMIERA JAPONIA	PREMIERA USA	PREMIERA EUROPA
Jeff Gordon XS	wyścigi	ASC	-	X	-
JeremyMcGrath 2000	motocross	Acclaim	-	X	-
Jet X	futurystyczne wyścigi	Infogrames	-	lato 2000	wiosna2000
Jet Moto 3	wyścigi	Sony	-	jest	-
Jojo's Adventure	bijatyka 2D	Capcom	X	-	-
Juggernaut	przygodowa	Jaleco	-	X	-
Jumping Flash 3	platformówka FPP	Sony	X	-	-
Krugsley	platformówka	Psygnosis	-	zima 99	jesień'99
Knockout 2000	sportowa/boks	EA Sports	-	XI	-
Konami Rally	wyścigi	Konami	?	X	-
Kyodaika	RPG	SNK	X	-	-
Legend of Legaia	RPG	Sony	jest	jest	styczeń2000
Lego Racers	wyścigi	Lego Media	-	IX	-
Lego Rock Raiders	taktyczna	Lego Media	-	X	-
Le Mans 24 Hours	wyścigi	Infogrames	-	-	XI
LMA Manager	menadżer	Codemasters	-	-	X
Lunar 2	RPG	Working Designs	-	zima'99	-
Macross VF X 2	strzelanina	Bandai	jest	-	-
Mag 2	wyścigi futurystyczne	Crave	-	X	-
Medal of Honor	strzelanina FPP	EA	-	X	-
Medievil 2	platformowa-adv.	Sony	-	-	wiosna2000
Mega Man Leg 2	przygodowa	Capcom	-	-	-
Messiah	przygodowa	Interplay	-	XI	-
MGS VR (Inter)	przygodowa	Konami	jest	X	X
Micro Machines 4	wyścigi	Codemasters	-	-	-
Millennium Soldier	strzelanina	Infogrames/Rage	-	-	XI
Missile	Command strzelanina	Hasbro	-	-	XI
Mission Impossible	przygodowa-akcji	Infogrames	-	IX	IX
Monkey Magic	-	Sunsoft	-	X	-
Mort the Chicken	-	AndNow	-	-	-
Mortal Kombat SF	bijatyka/przygodowa	Midway	-	wiosna 2000	-
Mulan	przygodowa	Disney	-	-	-
Muppet Race Mania	wyścigi	Sony	-	-	III.2000
MTV Snowboarding	snowboard	THQ/Radical	-	XI	26.XI
NASCAR 2000	wyścigi	EA Sports	-	IX	-
NASCAR Rumble	wyścigi	EA Sports EA	-	III. 2000	-
NBA Live 2000	sportowa	EA Sports	-	X	X
NHL 2000	sportowa	EA Sports	-	X	-
Nightmare C.	przygodowa	Activision/Kalisto	-	zima'99	-
No Fear D.B	wyścigi na rowerach	Activision/Codemasters	-	-	zima'99
Official F1 Racing	wyścigi	Eidos	-	X	X
Off the Road	wyścigi	Codemasters	-	-	zima 99
Omega Boost	strzelanina	Sony/Polyphony	jest	X	-
Omikron	przygodowa	Eidos	-	X	X
Onimusha	-	Capcom	zima'99	lato 2000	-
Pac Man 20th	platformówka	Namco	-	X	zima 99
Paper Boy	gazeciarz	Midway/High-Voltage	-	X	-
Parasite Eve	przygodowa	Sugaresoft	-	-	-
Planet Laika	RPG	Enix	X	-	-
Point Blanc 2	strzelanina na pistolet	namco	jest	jest	X
Pong	odbijanka	Hasbro	-	X	-
Psychic Force 2	bijatyka	Taito	X	-	-
Prince Nas Boxing	sportowa/boks	Activision/Codemasters	-	-	zima'99
Quake II	strzelanina FPP	Activision	-	29.IX	-
Q-Ben	-	Hasbro	-	XI	-
Rainbow Six	taktyczna strzelanina	Red Storm/Rebellion	-	XI	-
Railroad Tycoon	strategiczna	Rockstar	-	X	-
Rally Masters	wyścigi	Infogrames/Digital Illusions	-	-	wiosna2000
Rat Attack!	zręcznościowa	Mindscape	-	IX	IX
Resident Evil 3	przygodowa	Capcom	22.IX	XI	XII
Road Rash 2000	wyścigi	EA	-	zima'99	-
Roadsters	wyścigi	Titus	-	-	XI
Rollcage Stage II	wyścigi	Psygnosis	-	wiosna 2000	-
Rollerball	sport futurystyczny	Z-Axis	-	-	-
Ronaldo V Football	sportowa	Infogrames	-	-	XI

Pita

LISTA ZAPOWIEDZI LISTA ZAPOWIEDZI

TYTUŁ	GATUNEK	WYDAWCA/PRODUCENT	PREMIERA JAPONIA	PREMIERA USA	PREMIERA EUROPA
[illegible]	rugraty	THQ/n-Space		[illegible]'99	
Runabout 2	wyścigi	Climsx	zima'99	-	-
Saboteur	action-adv.	Eidos			
Saga Frontier II	RPG	Square	-	zima 99	luty2000
Shadow Madness	R T-	Crave			2000
Shso Lin	bijatyka multipl	THQ	-	X	XI
Sheep	logiczna?	Empire		zima'99	
Silent Bomber	strzelanina	Bandai	X		
[illegible]	platformówka	Infogrames		zima'99	
Soul of Samurai	action sdv	Konsmi	jest	IX	
South Park Rally	wyścigi	Acclaim		zima'99	
South Psrk Chef's LS	multiplayerowa	Acclaim	-	X	
Space Dogrs	strzelanina	Rage			IV 2000
Space Invsders	strzelanina	Activsion/Z Axis	-	X	
Spec Ops	taktyczna strzelanina	Take 2		XI	
Spider Msn	action adv	Activ sion/Nevnsoft	-		
Spyro 2	platformówka	Sony/Insomnies		zima'99	jesień'99
Star Ixiom	strzelanina	Namco	-		wiosna2000
StarCon	strzelanina	Accolade		X	
Star Trek	strzelanina	Activision	-	lato2000	
Star Ocean	RPG	Enix/Sony	jest	jest	wiosna2000
Star Wsis Episode I	action-adv	LucasArts/BigApe	IX	jest	-
Suikoden 2	RPG	Konami	jest	IX	
Super 1 Karting	wyścigi	Midas			marzec2000
Superman	przygodowa	Titus	jest	X	
Tail Concerto	przygodows-RPG	Atlus	jest	IX	-
Team Buddies	action	Psygnosis			
Tenchu II	action adv	Activision	-	wiosna2000	
Test Drive 6	wyścigi	Accolade/Pitbull		X	
Test Drive Off 3	wyścigi	Infogrames/Accolsde	-	zima 99	-
Test Drive Rally	wyścigi	Infogrames/Digital I		wiosna2000	
Test D Cycles	wyścigi	Infogiames	-	wiosna2000	-
Theme Park World	strategiczna	EA/Bullfrog		zima'99	
This is Football	sportows	Sony			jesień2000
Thousand Arms	RPG	Atlus	jest	IX	
Thrasher PS	deskorolke	Rockstar/Z Axis		XI	
Time Loop	logiczna	Infogrames		zima'99	
Titanium Angels	strzelanina TPP	SCI	-		jesień2000
TNN Hardcore 2	wyścigi	ASC		X	
TOCA WTC	wyścigi	Codemesters	-		2000
Tomb Raidsr TLR	action-sdv.	Eidos/Core		XI	
Tomba 2	platformówka	Sony			lato2000
Tomorrow Never D.	action-adv.	EA/Black Ops		X	
Tony Hawk Pro S	deskorolke	Activision/Neversoft	-	29 IX	
Too Human	przygodowa	Silicon Knights			
Total NBA 2000	sportows	989 Sports	-	XI	-
Toy Story 2	platformówka	Activision/Disney		zima'99	
Tricky Sliders	snowboard	Capcom	jest	X	-
Twisted Metal 4	strzelanina	989 Studios	-	XI	
UEFA Striker	sportowa	Infogrames	-	-	XI
Urban Chaos	przygodowa	Eidos			X
Vagrant Story	przygodowa	SqusreSoft/EA	-	2000	
Valkyrie Profile	RPG	Enix	zima'99		
Vandal Hearts II	taktyczna	Konami	-	I 2000	
Vigilante 8: 2nd	strzelanina	Activision		X	
WCW Mayhem	bijstyke	EA		24 IX	-
Wild Arms 2	RPG	Sony	zima'99		
Wild Wild West	przygodowe	SouthPeak		wiosna 99	
Worm Armogedden	logiczna	Hasbro		zima'99	
Worms Pinball	pinball	Infogiames			XI
Wu-Tang: Shaolin	bijatyka multipl	Activision		zima'99	
X-Files	przygodowe	Fox Interactive	-	13 X	XI
X-Men	bijatyka	Activision		wiosna2000	
Xena W P	action adv	EA	-	X	

OPRACOWAŁ MR. ŚCIERA

Pita

Z cyklu WESOŁA KAMERA

W tym numerze nie mieliśmy być komiksu. Ekipa grała bowiem cały czas w DOR...

Ponownie była tylko jedna misja ciężkiego dochodzenia do spięć między zgredami, którzy przeciągali się w tym tak "wywalić" konkursie z misy... Nie przebierano w środkach...

Zwiększony poziom adrenaliny powodował, że zdarzały się błędy...

...a drobne: zawirowania śniegu, czasowe dysfunkcje kontrolera...

...bądź krwawe otwarte złamania, wstrząsy mózgów, zajścia...

Zdarzyło się nawet, że ktoś wyleciał przez okno wyrzucony przez kolegę. Norbiego straszący wyciągali zza kaloryfera... po tym jak wkompanował go tam Ściera...

W końcu zgredy doszły do porozumienia i ustaliły kolejność grania, pod groźbą utraty części niesfornych. I kiedy zebrali się do gry, okazało się, że w całym tym zamieszaniu Mati zabrał komplet z grą i daleki do domu.

No pogadi Mati...

HYDE PARK

Ulubiony gatunek: wszystkie — SZERYF — Mr. Ściera

[illegible] SZERYF [illegible] Sled Storm

Aju — SZERYF — Ulubiony gatunek: wszystkie

[illegible] Revolution, Sled Storm, Wipeout 3

[illegible] — Ulubiony gatunek: [illegible] — HIY

[illegible] Revolution, [illegible] Moneysupporter: Jakub z Wrocławia [illegible]

Norby — Ulubiony gatunek: strategia

[illegible] DD, [illegible] Sled Storm, Wipeout 3

[illegible] — Ulubiony gatunek: [illegible] — Piotrek

[illegible] Wipeout 3, Shadow Man, Sled Storm

Mati — Ulubiony gatunek: [illegible]

DD, [illegible] Sled Storm, Wipeout 3

STRZELANINY

Vigilante 8
Rogue Trip
Ace Combat 3
Ace Combat 2
Duke Nukem: TTK
Syphon Filter
Time Crisis
Omega Boost
N2O
G-Police 2
Colony Wars & CW:VF
Einhander
Forsaken
FC:L.A.P.D.
Twisted Metal 2

BIJATYKI

Tekken 3
Tekken 2
SoulBlade
Street Fighter Alpha 3
Bloody Roar 2
Street Fighter EX
RivalSchools
Ehrgeiz
Mortal Kombat 4
Bloody Roar
Tekken
Tobal No.2
Destrega
Cardinal Syn
DeathZone

WYŚCIGI

Gran Turismo
Wipeout 3
Wipeout 2097
Colin McRae II
Ridge Racer V
Motorhead
Sled Storm
Rollcage
TOCA TC 2
V-RALLY 2
Speed Freaks
TOCA TCC
Need For Speed 3
Wipeout
F1 97

PLATFORMÓWKI

Spyro the Dragon
Crash 3
Gex 3DGC
Gex: ETG
Crash Bandicoot 2
Heart of Darkness
Crash Bandicoot
Medievil
Pandemonium!
Wild 9
Skull Monkeys
Bugs Bunny: LIT
Croc 2
Klonoa
Tarzan

SPORTOWE

ISS Pro '98
LiberoGrande
ISS Pro '97
NBA Live '99
Tricky Sliders
TotalNBA '97
CoolBoarders 3
NHL '99
AllStar Tennis
WLS '98
Actua Soccer 3
VivaFootball
Knockout Kings
FIFA '99
BeachVolley H.

PRZYGODOWE

LOK:Soul Reaver
Metal Gear Solid
Silent Hill
Resident Evil 2
Tomb Raider 3
Parasite Eve
Resident Evil
Dino Crisis
Tenchu
Tomb Raider
Tomb Raider 2
Nightmare Creatures
Soul of Samurai
Oddworld: Abe's Oddysee
Riven

STRATEGIE

Final Fantasy Tactics
Civilization 2
Warzone 2100
Red Alert (Retaliation)
Warhammer 2: DO
Brigandine
Vandal Hearts
Populous 3
KKND
Warhammer
Kartia
Warcraft 2
RA-Command&Conquer
Syndicate Wars
Constructor

RPG

Final Fantasy VIII
Final Fantasy VII
Wild Arms
Xenogears
Star Ocean
Brave Fencer Musashi
Legend of Legaia
Suikoden
Guardian's Crusade
Breath of Fire 3
Legacy of Kain
Diablo
Lunar: The Silver Star
Saga Frontier
Grandia
Grans Ingram Saga

INNE

Dance DDRevolution
Driver
Bomberman Series
Umjammer Lammy
PoRappa The Rapper
Bust A Move HDM
Bust A Groove: D&R

Każdy zgłoszony sparzodków własnej propozycji rankingu dla każdej z kategorii. Następnie e-mailowo została zsumowana, co w efekcie dało finalną wersję „Listy Przebojów zgłoszonych PSX EXTREME". Jest to zarazem odpowiedź na wiele pytania Czytelników dotyczące pomocy przy wyborze gier, na które warto wydać zaoszczędzone kasę. Mamy nadzieję, że dzięki temu rzeczy dalej Wam odpowiednie zakupy

LOGICZNE

Super Puzzle Fighter II
Devil Dice
Bust a Move 2
Kula World
The Next Tetris
Intelligent Qube
Tetris Plus

GRY NUMERU

Myszaq

Ulubiony gatunek: strzelanki

Siema wszystkim. Ja mieszkam tam, gdzie w Sega World centrum gawiedź mnie dwaj Japończycy wymyślają, że future wave DANCE DANCE REVOLUTION. ...ma nawet na potrzyć na ekran. ... kombinacje na pamięć. Ba! Co chwila zamieniają się miejscami (jeden Graz przeskakiwał na ... drugiego, i na odwrót, tutaj w Radiocity (gdy Nasty przywiązał to cudo tutaj). Ścierają już na chusty ... fanowa ściągawka swym odhydlym głosem, jakie słuchacie jak dziki, darmozjady sprzątą mówią, przy tym, że tańczy. Oszukam. A ja, cóż ... przede wszystkim dziękuję Bliznakowi (jednemu i drugiemu) za support techniczny, a pan tym out się zlatowałem, bo w Londynie wszyscy utrzymech ... nego, tasku na ulicy miejsc. Czy szczęście ... kubra patrzą sobie w oczy a tu, u nas, w klapu. Jano ze ... tle miłości. O ! tak pocięgnąć, ale w ... retro kino wsadzić. Na szczęście czasem trafiają się miłe ludzie, co ... to wy za Tobie wstawią i komu trzeba ... mordy obiją, gnojów. Sama ryse

DD Revolution Wipeout 3 Sled Storm

Loki

Ulubiony gatunek: sportowe

Witajcie, widzę!!! Oczy ... (...) ... jak ... Nic nie ... nie ... nie ... jestem sobą w pracy. Diagnoza: DENSHA DE GO! ... Wszystkie sprawy odeszły na bok, liczy się tylko "densha" i kontroler, któ ... rego nie pozwoliłem nikomu dotknąć. Jedynie HIV z resztą "3 groszy" miał przy ... tomność go "pomacać", a zaraz potem usunąć z niego swe plugawe odciski. ... Nic z tego miesiąca nie pamiętam, być może mamy nowego prezydenta czy ... króla ... ja nie mam czasu się interesować. Oszalałem na punkcie tej gry. Nawet ... w nocy muszę mieć maneta pod ręką. Znajomi mówią, że to typowe objawy ... szaleństwa. OJ Właśnie wpadł mu artykuł z "Naszego Dziennika", w którym pisze ... że STAR WARS jest dziełem szatana. I kto tu oszalał. Na tym kończę, bo Komachi wzy ... wa. Proszę wsiadać, dzwi zamy ... kać. Dziękuję.

GOI 2, DD Revolution Sled Storm

Kaji

Ulubiony gatunek: bijatyki

Hey Ide... Last year in Beijing, Mandarin ... I'm sitting ... and the last of you makes me your man! OOOOOWAAAAH!!! Genial!!! Ten koleś jest chyba tutaj... Paula z Tekkena!!! OOOAAAAH! Ale z tego ... zdowodem na jego wygranie, przy każdej okazji wrzucając swym zadowoleniem głosem OOOAAAH! Cie ... szyłem, że jemu wejdzie na tyle zapału "Ikue" bo tym się podniecał. No, ale walczyć się skończyły, bo ... rozdzielam dopiero tańcząc - trudna, żyje się ciężko, tym czasem czekając na hity zwłaszcza z najlepszym ... kwartetem do Gracy. Na Graz to potrzeba najmocniejsze, najpotężniejsze magiczne miecze, na ... em kolesi. Przykład? Proszę bardzo - gdy graliśmy z kumplem w DINO CRISIS, jemu na początku wystarczał miecz, w ... którym tkwi moc ukrytego dowodca zostaje na zawsze bohaterem. Słyszymy straszy dźwięk tam, gdzie on ... jest, ...ktoś mi zasłaniał ... ...ny. Normalny człowiek by się przestraszył itd., a my rozwijamy powiedzenie: "Gdzie ... jest ... ...kaiten?" HA, Graz nie jest przeciwny potworom. A jak zwalniam ... ...ziemi ... ...ziemi Graz ... ...stwarzanie ... ...ku z nazwą ... ...WAKE

Wipeout 3, DD Revolution, Monster Rancher 2

STATYSTYKI PSX #26

RECENZJE — POROWNANIE

ILOŚĆ — numer / ilość/strony
PAL/NTSC — PSX#25 - 16/8
STRONY — PSX#23 - 21/9
PSX#22 - 7/8

ŚREDNIA OCEN — POROWNANIE

-7.1- — numer / średnia ocen / wydanie PAL/NTSC
PSX#25 - 8.0 / 7.7 / 7.9
PSX#23 - 8.5 / 8.4 / 8.2
PSX#22 - 8.4 / 8.1 / 8.1

8.5 PAL 8.2 NTSC (JAP 7.9 USA 7.9)

WSPARCIE — POROWNANIE

ILOŚĆ — numer / ilość/strony
STRONY — PSX#25 - 7/3
PSX#23 - 6/3
PSX#22 - 6/3

Z ARCHIWUM PSX

Czy wiesz że ...

KOT SYLW... T ...
...ie ...
...wyna ...
...ach ...
...materiały ...
(a nawet i więcej)

...po ...
...twardym ...
...mówi "Daj ...
...ba!" na ...
...ny ...

KALI

A [illegible] R [illegible] To [illegible] był pierwszy okrzyk po [illegible] najnowsze [illegible] U T a [illegible] krzyknę [illegible] a [illegible] z [illegible] okrutny świadomo- [illegible] fry znaki. Trzecia część kultowego wyścigu wdarła mi się pod czaszkę i zaczęła tam urządzać sieczkę z mojego umysłu. GIMME MORE!!! Za każdym razem gdy zamykam [illegible] widzę tylko migające z olbrzymią częstotliwością obrazy. Czuję olbrzymi pęd [illegible] uderzenia kształtujące obrazy niepowtarzalne [illegible] wrzucenia w zakręt bokiem po kontrolowanym tylko odruchowo [illegible] jednym z hamulców. Co się dzieje. O co chodzi? Gdzie ja jestem? [illegible] jest tylko gra. To dlaczego nie zostaje pod klapą [illegible], dlaczego nie zamyka się w ekranie telewizora? Dlaczego muzyka wykracza poza maksymalnie podregulowane głośniki? Dlaczego [illegible] nie wiem, nie wiem co [illegible] mną dzieje.

Z ara. Przypominam sobie. Już kiedyś przeżywałem podobny stan. Nie jeden raz. W 1995 roku PSYGNOSIS [illegible] szego WIPEOUTa i otworzyło [illegible] na wiele nieprzespanych nocy. W 1996 roku umysł już był odpowiednio ukształtowany na powitanie WIPEOUT 2097. To chyba wtedy tak naprawdę w [illegible] zaczęło wiązanie wszelkich [illegible] wokół jednej rzeczy: szaleńczego pędu przed siebie. Szaleńczego, gdyż na pomykania w najszybszej klasie Phantom, nie mógł sobie pozwolić zwykły śmiertelnik przystępujący się pierwszy raz do gry. Tam już nie było czasu na zwykły refleks i małpią zręczność. Tam trzeba było wszystko wiedzieć. Wszystko trzymać w umyśle i z pamięci zmuszać palce do manewrowania po klawiszach. Nie było czasu na myślenie - trzeba było polegać na instynkcie i wyuczonych odruchach. To był właśnie WIPEOUT 2097. Dla mnie nie była to typowa pozycja, w które się pogra, skończy i odłoży na półkę. Niemalże do dzisiejszego dnia co jakiś czas wracał pod klapę konsoli. Zgaszone światło, słuchawki na uszach i ta przyjemność dla umysłu, gdy bezbłędnie przejeżdżało się trasę... To było czasem potrzebne. Czy W2097 był naskotykiem? Nie wiem - przecież mogłem go w każdej chwili rzucić. A jednak nie chciałem. Ostatni rok minął na czekaniu. Czekaniu na najnowszą część serii. Nie jestem w stanie powiedzieć, co czułem, gdy pierwszy raz zagrałem w trzeciego WIPEOUTa. Nie potrafię tego dobrze ująć. Gdybym był poetą napisałbym jakiś wiersz. Sonet. Pieśń. Nie wiem. Nie jestem poetą...

L ET'S BE FRIENDS. Tak brzmi główne hasło tej gry - 'zostańmy przyjaciółmi'. Z tym niecodziennym sloganem poda[illegible] ultraszybki wyścig pojazdów antygrawitacyjnych. Każdy, kto grał w jakiegokolwiek WIPEOUTa wie, z czym on się kojarzy. Industrialny klimat, olbrzymie prędkość, walka z przeciwnikami bazująca nie tylko na umiejętnościach prowadzenia pojazdu, lecz [illegible] użytkowania ze zdobywanych zabawek typu rakiety. Trasy wijące się w górę i dół, lewo i prawo pełne ramp i urwanych fragmentów nawierzchni. Jak wężenia schizofrenika. No i bardzo się to bardzo ważny element: hamulce. Dwa - lewy i prawy. Brak klasycznego hamowania. Ten kto wciskał obydwa na raz, by zwolnić, nie miał zielonego pojęcia o tej grze. Tutaj wszystko obracało się wokół odpowiedniego zarzucania pojazdem w odpowiednią stronę przy użyciu jednego z hamulców dzięki czemu sytuacje, w których wpadało się w zakręt określony o 90 stopni, mając przed oczami bandę jeszcze sprzed zakrętu, były codziennością. I to właśnie najbardziej zajcowało. Non stop na krawędzi ryzyka, ocierając się o profilowane bandy. Z potężną prędkością. Nie inaczej jest w tej części. To jest WIPEOUT. Nic innego. Nic do podrobienia.

A utorzy dobrze wiedzieli, że nie mogą zrobić innego produktu. Wszak wyścigów z wykorzystaniem poduszkowców i tym podobnych wyszło już trochę, ale WIPEOUT musiał pozostać niepowtarzalny. Dlatego nie ma rewolucji: ostano przy wszystkich założeniach, tylko je dopracowując. Stworzono 8 tras, które połączyły nieco różniące się założenia konstrukcyjne pierwszych dwóch części. Udostępniono 8 różnych pojazdów, w tym nowe: Icaras, Goteki45, Assegai. Przeniesiono 8 już [illegible] broni i dołożono szóstkę nowych. Zachowano możliwość zabawy we dwójkę i udostępniono opcję grania na podzielonym ekranie. Autorzy nie zapomnieli, że wcześniejsze części były bardzo głośne m.in. ze względu na oprawę muzyczną, którą tworzyły techniczne kawałki znanych didżejów i grup. Odpowiedzialność za dobór wykonawców oraz utworów powierzono znanemu w Europie didżejowi - Sashy (nie mylić z tym discopolowcem śpiewającym „Colours of the world"). Skupiono się na poprawie grafiki [illegible] i nie zapomniano o prędkości. Większej prędkości.

W IĘCEJ. Poprzednie części były podobne, jeżeli chodzi o możliwości rozgrywki. Ale teraz jest inaczej. Po pierwsze można grać we dwóch na raz. Nie ma tu [illegible] go pogorszenia grafiki (trochę spada [illegible] nenie tła), płynność jest nadal bardzo dobra, choć mogą [illegible] zdarzyć momenty, w którym kilka klatek zostanie zgubionych. Jest tylko jedno zastrzeżenie do tego trybu - trochę mało widać, gdy ma się dostępne tylko pół ekranu. Trasy wijące się we wszyst[illegible] [illegible] ony, a perfekcyjna znajomość czasami może nie wystarczyć. Jeżeli zaś chodzi o 1 Player, to tym [illegible] [illegible] no krok do przodu. Udostępniono [illegible] różnych trybów. Klasyczny Single Race to wyścig z [illegible] przeciwnikami na dowolnym terze, [illegible] [illegible] zdem w dowolnej k[illegible] prędko[illegible]. Time Trial to zwykła czasówka bez przeciw[illegible] [illegible] dodatkowych broni. Nowa opcja [illegible] Challenge [illegible] trzech części - Race Challenge, Time Challenge i Weapon Challenge. Każda z tych opcji [illegible] oddzielny tryb roz[illegible]

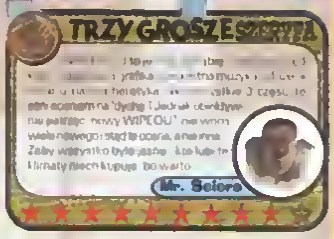
Piła

wipeout

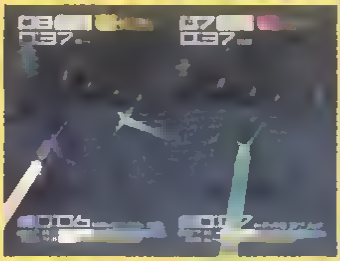
grywa... General... mamy do zalicze... pi... ustem pi... edynczych wy... gów w każdym ... nych narzucony z góry pojazd trasę i klasę. Race Challenge to wyścig 12 pojazdów w którym musimy zająć pierwsze drugie lub trzecie miejsce by przejść dalej. Time Challenge to wariacja czasówki - lecz tym razem nie „latasz po rekordy" lecz masz wyznaczony limit czasowy na każdej trasie w którym musisz się zmieścić. Weapon Challenge jest nowością. W wyścigu bierze udział 12 pojazdów, a na każdej trasie musisz zniszczyć podaną liczbę przeciwników (co najmniej) i dolecieć do mety (każda klasa ma inną liczbę okrążeń). Musisz tu bardzo uważać na stan swojego statku - w Pit cie energia nie jest odnawiana! W tych trybach przyznawane są medale - złoty srebrny lub brązowy w zależności od wyników. Przypomina to nieco zaliczanie licencji w GRAN TURISMO. Zdobycie wszystkich złotych medali jest trudne i wymaga wielu godzin treningu. To co ze na swoim ulubionym pojeździe trzaskasz rekordy czasowe - tutaj dostaniesz zupełnie inaczej zachowujący się statek (hehe... nauczysz się latać na każdym sprzęcie) którym będziesz musiał mistrzowsko operować. Przykładowo przy pomocy statku Assegai, który ma potężnego kopa jest niezłomsko zwrotny i szybki ale ma bardzo wrażliwy pancerz będziesz musiał w klasie Phantom i w przeciągu pięciu okrążeń zniszczyć połowę przeciwników! Bardzo przyjemne - goni czas, Pit „nie działa", a porządne uderzenie w bandę potrafi zabrać nawet 1/10 energii. Zupełną nowością jest opcja Eliminator. Wybierasz sobie pojazd klasę i trasę a także ustalasz liczbę przeciwników, których musisz zniszczyć - od 1 do 99! Na trasie wprawdzie jest tylko 12 pojazdów, ale każdy zniszczony pojawia się na linii mety z pełną energią lecz jego "zabojca" ma zaliczony punkt. Kto pierwszy zniszczy ustaloną liczbę przeciwników ten wygrywa.

Na koniec pozostaje Tournament. Pomysł pochodzi z poprzednich części, ale jest nieco zmieniony. W kolejnych klasach (od Vector do Phantom) przystępujesz do ligi składającej się z ośmiu pojazdów. W każdym wyścigu dostajesz punkty w zależności od zajętego miejsca. Kto w podsumowaniu ligi ma najwięcej punktów ten wygrywa. Oi cała filozofia.

Każda z nas jest niepowtarzalna i niepodobna do innych. Generalnie... rzecz biorąc klimat stanowi wyposrodkowanie pomiędzy mity... wym tra... części pierwszej a zimny industrialnym, monotematycznym trasami Wi... 2097. M... szalec po zielonym pani... ...ą pt... w bądź też na rozbudowy zakładów przemysłowych, przy ... ...o tramwa... Jednak najbardziej odjechaną trasą jest ... szaleńczy wyścig w nocy po dachach ... ...ezapomnianym przeżyciem. Prezencja ... jednak dużo lepiej niż w poprzednich ... Jednym z głównych haseł puszczanych przed premierą był „HI R... S". Cóż - nie ma tu pe... nego Hi-resu, ale rozdzielczość jest zdecydowa...

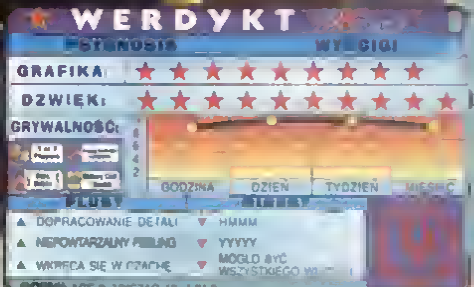


AAAARGHHHH!!! To był pierwszy okrzyk po tym, gdy zobaczyłem najnowszego WIPEOUTa. YEEEEEEHHHHHHH!!!! - krzyknąłem, gdy już nastąpiła asymilacja z psychiką i ostatnie okruchy świadomości stopiły się w cyfry i znaki.



WERDYKT

	GRAFIKA	DŹWIĘK	GRYWALNOŚĆ
POTĘGOSŁAW	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★★
WYŚCIGI	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★★



PLUSY
- DOPRACOWANIE DETALI
- NIEPOWTARZALNY FEELING
- WKRĘCA SIĘ W CZACHĘ

MINUSY
- HMMM
- YYYYY
- MOGŁO BYĆ WSZYSTKIEGO WIĘ...

GOTOWA ACE 9, SZYSZAQ 10, ABU 8

...stony wizualnej poprawiono ... poprawić ... nie tylko podniesiono rozdzielczość, ale także zdecydowanie ... tych przyszło się ścigać pełne różnych obiektów dekoracyjnych ... rujących wyścig. Każda trasa to w sumie coś zupełnie innego pod ... Podobnie też ma się sprawa z pojazdami: wyglądają lepiej niż kiedykol... Teraz każdy rodzaj pojazdu ciągnie za sobą smugę z silników w ... Trasa co wygląda po prostu pięknie. Skupiono się nawet na takich szczegó... klapy hamulców. A wszystko chodzi jeszcze bardziej płynnie niż wcze... nawet w klasie Phantom możesz użyć klawisza Turbo, który wprawdzie ... osłony statku, lecz daje niesamowitego 'kopa'. Zaś z ciekawostek - dodano nowy widok - fenomenalna ujęcie z kokpitu (każdy pojazd ma inny). Czasami można się poczuć jak ... WIPEOUT 2097. Brakuje tylko wyświetlacza HUD, by całkiem odpłynąć.

MOJE TRZY GROSZE

... to gra. Która sama w sobie jest ... Mega szybka rozgrywka, po... wspaniała grafa w jednym z... ... inne tryby, którymi ... ciego ... wyśmienity Split Screen. Jednak muzyka jest BARDZO DOBRA, to będzie pierwsza gra w jakiej usłyszę ... z WIPEOUT 2097. Czy potrzebne są jeszcze jakieś ...? Nie ma!

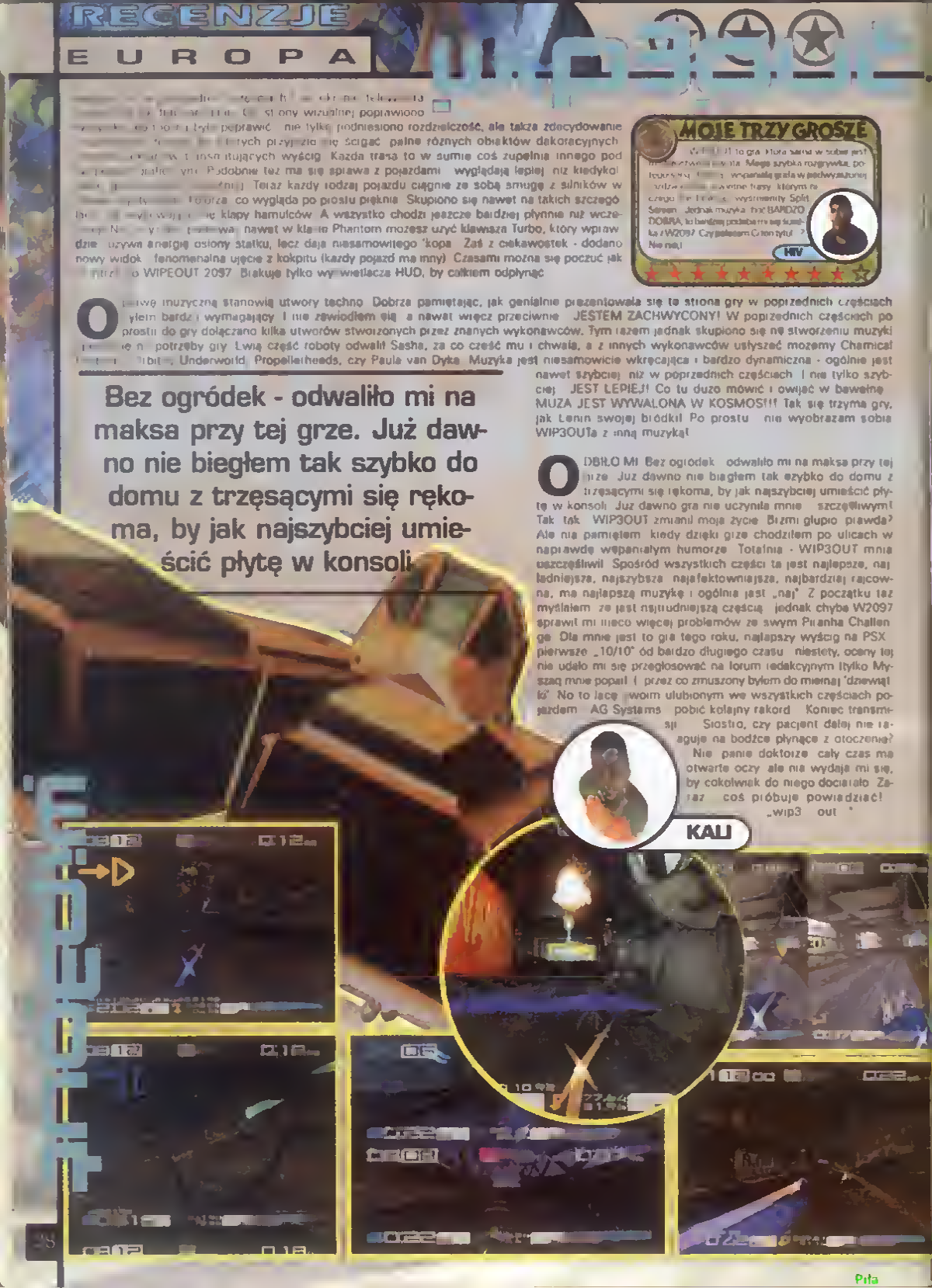
HIV

Ogromną inżynieryjną stanowią utwory techno. Dobrze pamiętając, jak genialnie prezentowała się ta strona gry w poprzednich częściach byłem bardzo wymagający. I nie zawiodłem się, a nawet więcej przeciwnie. JESTEM ZACHWYCONY! W poprzednich częściach po prostu do gry dołączano kilka utworów stworzonych przez znanych wykonawców. Tym razem jednak skupiono się na stworzeniu muzyki ... potrzeby gry. Lwią część roboty odwalił Sasha, za co cześć mu i chwała, a z innych wykonawców usłyszeć możemy Chemical ... Underworld, Propellerheads, czy Paula van Dyka. Muzyka jest niesamowicie wkręcająca i bardzo dynamiczna - ogólnie jest nawet szybciej niż w poprzednich częściach. I nie tylko szybciej. JEST LEPIEJ! Co tu dużo mówić i owijać w bawełnę: MUZA JEST WYWALONA W KOSMOS!!! Tak się trzyma gry, jak Lenin swojej biódki! Po prostu nie wyobrażam sobie WIP3OUTa z inną muzyką!

Bez ogródek - odwaliło mi na maksa przy tej grze. Już dawno nie biegłem tak szybko do domu z trzęsącymi się rękoma, by jak najszybciej umieścić płytę w konsoli.

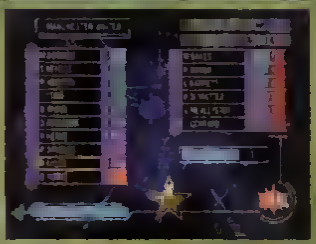
ODBIŁO MI. Bez ogródek - odwaliło mi na maksa przy tej grze. Już dawno nie biegłem tak szybko do domu z trzęsącymi się rękoma, by jak najszybciej umieścić płytę w konsoli. Już dawno gra nie uczyniła mnie szczęśliwym! Tak tak - WIP3OUT zmienił moje życie. Brzmi głupio prawda? Ale nie pamiętam kiedy dzięki grze chodziłem po ulicach w naprawdę wspaniałym humorze. Totalnie - WIP3OUT mnie uszczęśliwił. Spośród wszystkich części ta jest najlepsza, najładniejsza, najszybsza, najefektowniejsza, najbardziej rajcowna, ma najlepszą muzykę i ogólnie jest „naj". Z początku też myślałem, że jest najtrudniejszą częścią - jednak chyba W2097 sprawił mi nieco więcej problemów ze swym Piranha Challenge. Dla mnie jest to gra tego roku, najlepszy wyścig na PSX - pierwsze „10/10" od bardzo długiego czasu - niestety, oceny tej nie udało mi się przegłosować na forum redakcyjnym (tylko Myszaq mnie poparł :(przez co zmuszony byłem do mierniej 'dziewiątki'. No to lecę swoim ulubionym we wszystkich częściach pojazdem AG Systems pobić kolejny rekord. Koniec transmisji. Siostro, czy pacjent dalej nie reaguje na bodźce płynące z otoczenia? Nie panie doktorze, cały czas ma otwarte oczy, ale nie wydaje mi się, by cokolwiek do niego docierało. Zaraz coś próbuje powiedzieć! „wip3 out"

KALI



Piła

PREMIER LEAGUE STARS



MOJE TRZY GROSZE

PREMIER LEAGUE STARS

Przed ewentualnym zakupem doradzam zczajenie tematu, bowiem nie mam jakiegoś wrażenia ruj "gry ca". Ehhh... kor... 3 w nocy, czas fkor... s...on.

WERDYKT

ELECTRONIC ARTS — SPORTOWA

GRAFIKA	★★★★★★
DZWIĘK:	★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

PLUSY

- ▲ MUZYKA
- ▲ KOMENTARZ
- ▲ SEZON

MINUSY

- ▼ KRETYŃSKIE WPADKI

U S A

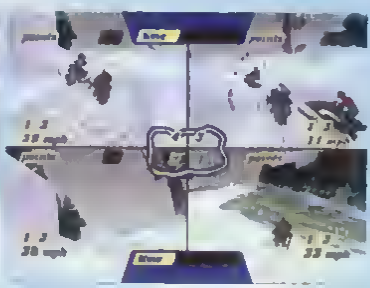
SLED STORM

Jesteś wielkim entuzjastą gier wyścigowych Ścigałeś się już na wszystkim przypomina współczesny samochód samolotami różnymi pomykałeś w przestworzach, niestraszne Ci były pojazdy antygrawitacyjne deski z rolkami i inne wymysły techniki Czy aby jednak na pewno wszystkiego już zasmakowałeś? Czy wszelkie cuda techniki dosiadałeś? Nie Dlaczego? Bo oto nadeszła imponująca gra pt SLED STORM w niej ścigasz się skuterami śnieżnymi

Sam pomysł na grę wyścigową wydaje się nieco pozbawiony dłuższych przemyśleń bo skutery kojarzą się z pojazdami mało dynamicznymi, nie potrafiącymi przysporzyć ekscytującej rozrywki Uspokaja się to tylko mrzonki i jeno czlek nieświadomy może tak stwierdzić

Jest to twardy niczym skała zawodnik, któremu nie straszne są śnieżne krajobrazy pełne zasp pagórków i innych nierówności powstałych wskutek naturalnych zachowań natury, stoisz czoło trójce wścibskich oponentów, którzy za główny cel obierają sobie zwycięstwo nad Tobą, jak i resztą oponentów Druga lokata nikogo nie satysfakcjonuje Szczególnie Ciebie, gdyż jedynie uplasowanie się na pierwszej pozycji daje Ci przepustkę do kolejnego wyścigu Łatwo stwierdzić, trudno wykonać Dlaczegóż to? NA przykład dlatego, że przeciwnicy nie są wiejskimi głupkami, co to ze skuterami zapoznali się tuż przed startem, lecz potrafią z nich wyciskać wszystko, co dała fabryka Po drugie świetnie wychodzi im walka na trasie - spychają Cię, pomagają mniej lub bardziej skutecznie wypaść z trasy ewentualnie runąć w przepaść

MAGIA SKRÓTÓW Trasy zostały tu przemyślane z uwzględnieniem najmniejszych szczegółów Nie dość że już same w sobie stanowią nie lada wyzwanie, a to ze sprawą meandrów licznych, które w żaden sposób życia nie ułatwiają, to i architektonicznie nalazy im się opieuz na stojąco Są konkretnie zróżnicowane, różne pod względem terenów przez która należy się mozolnie przebijać (choć przypominam, że wszystkie w podobnych, górskich klimatach startować można w klasycznych wyścigach, jak i "motoctossowych" zmaganiach) od czasu do czasu trafi się jakiś mostek lub strumyk do pokonania, nieraz nad brzegiem przepaści przyjdzie Ci zaszaleć co by w tłoscie o zdrowie rękę z manetki zdjąć To jednak wszystko nic! Największą atrakcją są skróty, które skutecznie człowieka do konsoli przykuwają A tych są niezliczone ilości na każdej trasie z powodzeniem można szukać kilku skrótów, czasami przez przypadek będzie Ci dana jakiś odkryć Prowadzą na pierwszy rzut oka, tekimi ścieżkami, że nikomu zdtowemu na umyśle nawet by do łba nie przyszło, że można tamtędy się przeprawić (jaskinie, szczyty pagórków, opustoszałe kopalnie) Niektóre wymagają od Ciebie, abyś ciągle prut na pełnym "gazie", inne zaś małpiej zręczności, ale wszystkie cechuje jedno stanowią wspaniałe alternatywy dla tras głównych (nie pozalujesz skorzystania z ich dobrodziejstw)



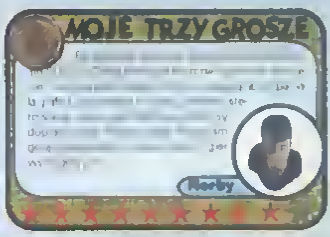
TRIKI I NIE TYLKO Aby było bardziej odjazdowo, okazję po temu dała możliwość odstawiania trików przeróżnych oczywiście podczas powietrznych przepraw (niczym piorun z nieba można komuś spaść na łeb wbijając go w warstwę puchu) Podskakując nawet na najmniejszych muldach jesteś w stanie oderwać ręce od kierownicy, nogami zatrzucić, a w przypadku większego skoku nawet salto na siedzeniu fiknąć Jednak triki to kwestia kompromisu nie zawsze zdążysz wykonać trik i usiąść bezpiecznie na skuterze - czasami jeśli jesteś zbyt gorliwy, przypiecisz to złamaniem karku, spadkiem na głobę a co ze tym idzie - stratą kilku cennych sekund Za wyprawienie trików otrzymujesz punkty, za która z kolei możesz podtesowywać skuter Tak, przyjdzie Ci silnik podkręcić, lepsze gąsienice wczepić, halogeny podwójne rypnąć itd O ile z początku gra wydaje się dynamiczna, tak po nabyciu skutera o pojemności skokowej 800ccm (trzeba się solidnie wykosztować) wydaje się wariacko szybka Ale nie od razu

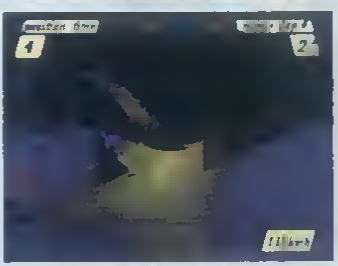
Pria

SLED STORM

CZEGOŚ TU BRAK Brak tu zdecydowania jakichkolwiek power-upów która by jeszcze bardziej ustrukcyjniły rozgrywkę. Ne przykład pól przyspieszających lub kijów baseballowych, które by można używać podczas bezpośrednich starć na zakrętach. A i po zainkasowaniu jakiejś kulki by można nieco pobluźnić, hiehie! Niestety nic z tego.

Tak ładnie wykonanej gry wyścigowej od dawna na Sonieku nie widziałam. Nie dość, że grafika wyświetlana jest w podwyższonej rozdzielczości, engine wyciąga stałe 30 klatek animacji na sekundę (zrzadka nieco haczy, w ekstremalnych przypadkach - np. gdy zza zakrętu wypadają wszyscy zawodnicy na raz), to jeszcze całość prezentuje się wyśmienicie. Płatki śnieżne przynoszą na myśl miłe wspomnienie, zostały opisane bardzo ładnymi teksturami, jak i cieniowane przy użyciu techniki Gourauda, no i śnieg prószy prosto w oczy. Co poza tym? Świetnie animowani zostali sami zawodnicy - bez zarzutów. Każdy z nich balansuje ciałem i momentami ledwo co utrzymuje się na skuterze, szczególnie po dalszych skokach z pokaźnych wysokości. Także "stalowe rumaki", tzn. skutery zostały wykonane z cieszącej oko ilości polygonów, opisane dodatkowo ładnymi, nie łamiącymi się teksturami. I jeszcze jedna sprawa, którą nie sposób pominąć podczas gry w trybie Multiplayer ekran dzieli się na cztery małe obrazy, a animacja sprawuje się całkiem nieźle (na czym dobrze wy-





chudzi sterowanie. Co do muzyki, kwestia ta wywołuje we mnie mieszane uczucia. Co do ilości, kwestia ta wywołuje we mnie mieszane uczucia. Co do jakości, kwestia ta wywołuje we mnie mieszane uczucia. Co do ścieżki dźwiękowej, to nie mam do niej żadnych zastrzeżeń wręcz przeciwnie - jest bardzo dobra i niezwykle dobrze pasuje do zwariowanego klimatu całego wyścigu.

ELECTRONIC ARTS bardzo miłe mnie zaskoczyło. Od tej firmy nie spodziewałem się pozycji aż tak rajcującej [illegible] słowej i w pewnym sensie nowatorskiej. Dzięki wspaniałej oprawie audiowizualnej zakręconym trasom i wplecionych nie na siłę wątków zręcznościowego ponad stan (akrobacje) oraz strategicznego (tuningowanie skuterów) z czystym sumieniem polecam Ci ową pozycję i gwarantuję, że spędzisz przed nią długie, upojne [illegible] czory, szczególnia gdy za prosisz na balangę swoich znajomych.

HIV

WERDYKT

GRAFIKA	★★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

PLUSY
- WYKONANIE
- TEMATYKATEMATYKA
- TRIKI

MINUSY
- MAŁO [illegible]AS

Z serii JET MOTO za[illegible] [illegible]nałem się przypad[illegible]. Otóż dawno [illegible] kiedy pisałem [illegible] Survive' do TK3 (na [illegible] a tym [illegible] Piotrek wpadł do Redakcji, żeby zrzucić scre[illegible] [illegible] w [illegible] [illegible]ałem małą prze[illegible]rwę [illegible] uknałem sobie raz [illegible] dru[illegible] [illegible] Ale kiedy pograłem w niego więcej i odblokowałem kiejne trasy, to po [illegible] jak Bolka trampki i już nic [illegible] było w stanie oderwać mnie od tej gry. I to nie za sprawą grafiki [illegible] sumie nienajgorszej, czy ja[illegible] [illegible] rzeczy. Chodziło oczywiście o TRASY, przy których wykręceniu te z WIPEOUT 2097 dostawały "low [illegible] skwiercząc kukykały "do [illegible] dane nam było pograć w troszkę słabszego STREAKa, no a teraz całe na "trójkę" JM. Niecier[illegible] ne część trzecią, naj[illegible] się zmiany developera - z SIN-G[illegible] które to w ogóle zaczęło ten "interes") [illegible] 989 STUDIOS . Wróżyło to grze jak najgorzej, [illegible] jak [illegible] wielokrotnie wspominane, firma ta wypluwała w większości łajzowe ciadamy, po[illegible] bardzo udany SYPHON FILTER.

P[illegible] obejrzeniu średniego intra wkraczamy na [illegible] Opcje standard aż do bólu, czyli Single Race, Practice Season, Circuit (wybór grupy tras, na których będziemy się ścigać [illegible] 2 Players). Oczywiście rzuciłem się [illegible]szonym ozorem na Season, co by przejść [illegible] trasy wypróbować. Opcja ta dzieli się [illegible] Novice, Semi-professional i Pro[illegible] [illegible] ukończeniu pierwszej opcji dostaje[illegible] [illegible] trasy, po czym zaczynamy od początku [illegible] więcej torów do zaliczenia).

S[illegible] się na starcie, ruszam z kopyta, wchodzę [illegible] pierwszy zakręt [illegible] CO TO MA BYC??? [illegible] pierwsze[illegible] zachowanie pojazdu [illegible] tak badurne, że tylko wytrzeszczy[illegible] gały na Scierę i nie czaiłem co się dzieje. Ste[illegible]le zostało maksymalnie odciążone w po[illegible] u z JM2 wydaje się, że skuter jest z papieru. Wystarczy najechać na mały kamyczek, albo zawadzić o większą górkę - już lecisz w przestwo[illegible]na. Z drugiej strony często da się przywalić głową w ścianę lub sufit na maksymalnym kopie, a mimo [illegible] w siodle. Ktoś, kto nie miał kontakt[illegible] poprzednimi częściami, być może nie zwróci na to uwagi, ale ja musiałem się [illegible] od początku. Dosyć [illegible] manewrów można [illegible] wyglądających jak [illegible] przydatnej, ale też [illegible] tyłej samochodzi [illegible] Po pro[illegible] 2+L1+L2, a zawadzik [illegible] dźwiękiem "ta [illegible] Na po[illegible] się, po co [illegible] po dłuższej [illegible] autorem racje - [illegible] - już [illegible] jeszcze [illegible] na [illegible] loo ko[illegible] na [illegible] którego [illegible]

[illegible] zeniut, a także łapać się "magnesów", które ustawione są na niektórych zakrętach. Jest to taki "tractor beam" - pojawia się różowa smuga, działająca jak lina - pomaga ci zmniejszyć promień skrętu bez wytracania prędkości, lub uratować od spadku w przepaść. Dla zabawy lub polepszenia samopoczucia można w powietrzu wywijać śruby, salta czy jakieś inne obroty, za które jesteśmy nagradzani owacją publiczności (ciekawe tylko, gdzie się ona podziała). Nie występuje jednak wada zwiększania prędkości maksymalnej (vide STREAK). Na szczęście już po kilku godzinach gry sterowanie i reakcje pojazdów stały się dla mnie całkiem naturalne i zrozumiałe. Po prostu teraz jeździ się na TAKIEJ szybkości, że przy reak[illegible]

A moim zdaniem gra prezentuje się całkiem [illegible] i jest dynamiczna. Niestety, jestem [illegible]nikiem WIPEOUTa, a nie tego kosmicznego [illegible] gu [illegible] dobcie można by [illegible] na [illegible] dywanie". Zam[illegible] [illegible] MOTO 3 jestem [illegible] tan spor[illegible] przedniego wdzięcznie WP3 [illegible]

HIV

[illegible]ejch maszyn z "dwójki" BARDZO ciężko byłoby grać. Przy wprawnej grze można pomyśleć tak fantastycznie, że nie mam pytań. Zawodnikiem targają ogromne Przeciążenia - po jednym wyścigu ma chyba bebechy "do wymiany". No a jak jeszcze przywalisz w turbo.

Teraz, jak się pewnie domyślacie, wsiędę na TRASY, o których tak nudzę cały czas. Sam miałem bardzo duże oczekiwania, więc kiedy trochę pograłem na pierwszych trzech, byłem trochę zmartwiony. Owszem, były rozjazdy, skoki, wielkie przepaście, ale jeszcze czegoś brakowało. Dopiero od czwartego toru zaczyna się CZAD. Są dwa miasta - jedno starożytne z sys[illegible]

[illegible] dubnie pomysł [illegible] wykręcenie tras z [illegible]tami firma EA zaczerpnęła z BEETLE ADVENTURE RACING na Nintendo 64, zresztą również spod szyldu EA. Poziom obu gier jest zbliżony, tyle że [illegible] trvb multiplayer jest na PlayStation lepiej.

Pita

TRZY GROSZE [illegible]

Z [illegible] STREAKa [illegible]

A [illegible] zaśpiewanym [illegible] wszystkich [illegible] się podoba. Tylko [illegible]

Mr. Sciera

[illegible] do lasu, gdzie wiele tras [illegible] mostów. Odwiedzimy [illegible] w górach [illegible] Przestrzeni kosmicznej! Cóż można napisać. Moim zdaniem trasy znowu są genialne [illegible] moje wielkie uznanie dla ludzi z 989 STUDIOS! Udało im się uchwycić atmosferę poprzedniej części, a jednocześnie stworzyć coś nowego. Wspaniale rozwinięte pomysły z JM2 [illegible] się z zupełnie nowymi motywami. Śród[illegible] jest zatrzęsienie. Na późniejszych trasach często masz do dyspozycji rozległy teren [illegible] zesz jechać którędy Ci się podoba (byleś tylko zaliczył Checkpointy). JM3 zdecydowanie przebija pod względem rajsowności STREAKa firmy SINGLETRAC. A wracając do dekoracyjnej "katapulty", to zdarzy się, że np. podczas wspinaczki po górskich serpentynach odpadniesz od ściany, zlecisz w dół, ale się nie wywalisz. Jeśli wtedy wyskoczysz z maszyny, to zaczniesz jazdę od najdalszego Checkpointu, który zaliczyłeś.

[illegible] temem kanałów, oraz drugie - futurystyczne, w którym zjedziemy do tuneli metra. Jest podziemny grobowiec, pełny niesamowicie wąsk[illegible] mostków, jest cmentarzysko okrętów na które zeskakujemy wprost ze skał laguny. Wyśmie[illegible]

Dobrze, wszystko pięknie-ładnie, ale co [illegible] tak [illegible] jak grafika i dźwięk. Kwestia grafiki jest o tyle trudna [illegible] rzygnięcia, że w sumie nie wygląda ona najpiękniej, a trzeba ją [illegible] wysoko. "No, Mutek, ze takie brednie to już masz wkopane" - powie wielu z Was. Ale porównajcie JM3 z takim WIPEOUTem. Tam masz w sumie jedną płaską deche (ten), która - owszem - wygina się, przekręca trochę tu i tam, ale w sumie się nie zmienia. Te[illegible] A dwa: po prawej i po lewej bandy, a za nimi otoczenie. I to w sumie wszystko. Natomiast w JM3 prawie że nie uświadczysz równej powierzchni. Cały czas gomyłasz po takich wybojach, że dźwiga Cię jak po konkretnej balandze, a i ściany się na Ciebie rzucają (heh). W jednej chwili śmigasz nad wodą, za chwilę mordujesz silnik wspinając się po stromym zboczu, by wreszcie po malowniczym, 20-metrowym locie w dół spaść na pokład osiadłego na mieliźnie statku i dać gazu po jego pokładzie.

Taki płynnie pofałdowany i bardzo bogaty w obiekty teren źle stroswie moc obliczeniową [illegible] ucierpieć muszą tekstury [illegible] szczęście, ani jedno ani drugie [illegible] bardzo nadgryzione. Po prostu nie jest BARDZO ładnie, tylko ładnie. [illegible] rozpikselowane, inne całkiem [illegible] bliżej ekranu mają tendencję do [illegible] się. animacja? Cóż, [illegible] płynność [illegible] odnotowałem [illegible] rwania.

D[illegible] ego więc jest ta gra? Jeśli ktoś nie [illegible] JM2, to nie ma tu [illegible] przekona [illegible] do [illegible] części [illegible] sporaniu się ze [illegible] target z wyniszczonym ekranem [illegible] wiele dyna[illegible] ną [illegible] kund, tylko przy szybkości [illegible] ze śrubą nad ziejącą otchłanią [illegible] styk trafić w wąską kładkę [illegible] świetną zabawę - szczególnie [illegible] Jest jeszcze możliwość, że [illegible] JM [illegible] ardzo stronnicze [illegible] kefisu JM do [illegible] ze [illegible] odblokuj [illegible]

MUTTI

VS

Pomimo że obie gry traktują o wyścigach na skuterach, skierowane są do różnych odbiorców. Sled Storm jest przyjemny, lekki i prosty - dla każdego. Co się tyczy JET MOTO 3, to tak jak poprzednie jego części, przeznaczony jest dla jednostek bardziej hardcorowych, potrafiących kilka dni szlifować swoje umiejętności, poznając każdy centymetr trasy co by mknąć na pełnej kicie bez wypadku. Ta gra jest naprawdę trudna a opanowanie jej przynosi więcej satysfakcji niż przy produkcie EA (pod warunkiem że lubi się prędkość). Niestety, poziom wykonania JET MOTO nie pozwala mu konkurować na tym polu ze SLED STORM, którego engine nieźle sobie radzi nawet z czterema ekranami. Co do zakręcenia tras, którym tak wszyscy podniecają się w SLED STORM, to wydaje mi się że JET MOTO 3 nie pozostaje na tym polu w tyle (pierwsze trasy to lipa). [Mr.Ś]

WERDYKT

989 STUDIOS [illegible] WYDAWCA

GRAFIKA:	★★★★★★★
DZWIĘK:	★★★★★★★★

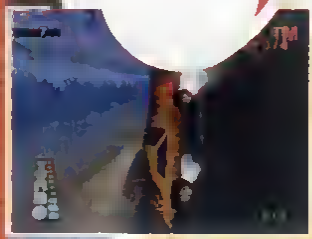
GRYWALNOŚĆ:

PLUSY	MINUSY
▲ ZAKRĘCONE TRASY	▼ ŚREDNIA PREZENTACJA
▲ DYNAMIKA	▼ TYLKO DLA FANÓW JM I SW STREAK
▲ RAJDOWNOŚĆ	

OCENA: [illegible]

Piła

ROPA Hot Wheels



PANIE, DLACZEGO DZIŚ SAMOCHODY TAK NISKO FRUWAJĄ...?

KOMUŚ SIĘ PIĘKNIE POKIEŁBASIŁO - GRAFICY ZAPOMNIELI O SKRZYDŁACH...

EUROPA

HOT WHEELS

TRIKI

...samochód realizuje [illegible] ...owe dodatkowe jednostki [illegible]
...wyl. Zasad... ...ierze, że różne samochody można katować, zaś każdy
...ma [illegible] dlodza (ale zapomnij o "modelu jazdy") jak i podczas akrobacji
... gabaryty i masa. Wypadałoby zatem rozpatrywać ocenę tejże gry jako
... ale tak nie można uczynić, gdyż należałoby ją mocno skarcić. Smochody staro-
...wane przez komputer zachowują się bardzo tempo i nie stanowią większego wyzwania dopóty
dopóki nie zaczniesz kręcić trików, które kończysz lądowaniem w sposób niekonwencjonalny - np
na dachu

Jednym z najbardziej kieprawych elementów w HOT WHEELS jest sterowanie. Samochody nie
dość że reagują bardzo kieprawo, z opóźnieniem, to jeszcze fragment kodu źródłowego odpowie-
dzialny za kolizje z elementami otoczenia został spłodzony 'po pijaku'. Oj, można by to wytłumaczyć
w dość banalny sposób a mianowicie tak, że to arcade, ale

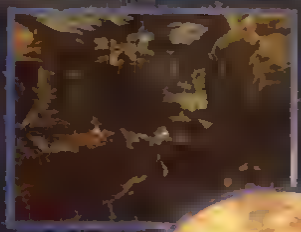
Grafika w HOT WHEELS jest bardzo nierówna. Popada ze skrajności w skrajność. Momentami
trasy prezentują się bardzo efektownie - biją po gałach bardzo ładnymi, bajkowymi kolorami
jakieś pętle i skocznie są widoczne, duże obiektów tworzy tło, z kolei przeciwstawienie tworzą
tępe, ubogie kanony, skąpane chłodnymi, bardzo nieprzyjemnymi barwami, oblepione teksturami
najniższej jakości, zaś polygony można policzyć na palcach jednej ręki. Co się zaś tyczy
oprawy dźwiękowej, to w tej kwestii HOT WHEELS dużo zarzucić nie można. Muzyka z
pewnością trafi do szerokiego grona Graczy, a to ze względu na swoją różnorodność
(Metallica "Fuel" Alex Skolnick, Link Wray [illegible] - sama [illegible] sobie stanowi smakowity
kąsek i dobrze pasuje do tej szalonej jatki.

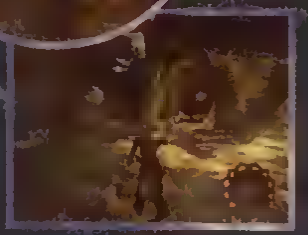
PODSUMOWANIE

Gra HOT WHEELS to kompletna packa, taka rozpaćka
bardziej rozpaćkanej packi. Najgorsze jest to, że
podbawiona jest najcwańsze, a i wykonanie
stoi na średnim poziomie. Po jasną cholerę
PSX'a i tak nie brakuje "kwa
zwalniać ludzi odpo

HIV

Shadow Man





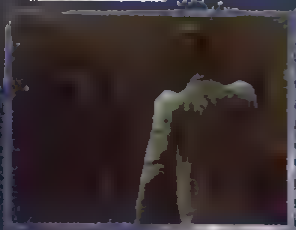
Shadow Man

Shadow Man

Shadow Man

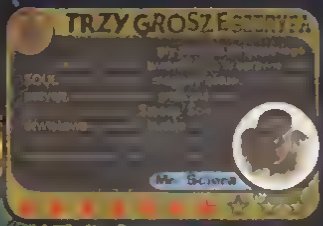
Shadow Man

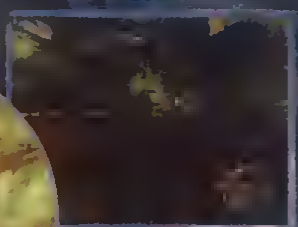
Chłopaki z ACCLAIM wiali tutaj takie ilości bryzgającej na wszystkie strony czerwonej posoki, że można odnieść wrażenie, jakoby to wszystko miało się w jednej chwili wylać z telewizora.



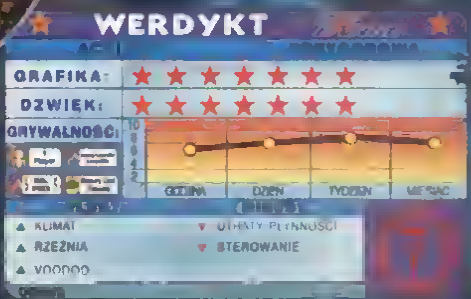
ry, z których każdy, niewalne mały czy duży, pełzający czy latający, kończy swą marną egzystencję jako mokra, czerwona plama. Miodzio! Oprócz walki przydzielono nam rozwiązywanie prostych, logicznych zagadek. Nie jest to w zasadzie nic nowego - tu dźwignia, tam otworzy się przejście, gdzieś indziej zawalone fragmenty. Niestety, nie ma tu miejsca na chociby ciut bardziej wymagającą grę przechodzi się jedynie ścisłe ustaloną ścieżką. Po prostu nie wdrapiesz się na budynek, jeśli nie przewidzieli tego autorzy, chociaż wymagałoby to skoku wydawałoby się być wystarczającego. Kłódkę przestrzelisz bez większych problemów, zaś szyby i lampy są nietykalne. Szkoda...

Jeszcze jeszcze do spraw technicznych, muszą chwilę poruszę się jakoś tradycyjnie. Dotyczy to Shadow Manowi do zwinności i „peleru" Raziela, oj, daleko. Surowe nie jest mało precyzyjne, co czasami może nie tyle utrudnia grę, co w znaczący sposób wkurza. No i rozglądać możemy się jedynie w trybie celownika (podobnie jak w AKUJI THE HEARTLESS), chyba że zadewalia kogoś obracanie kamery wokół postaci głównego bohatera. On sam zaś prezentuje się całkiem nieźle, chociaż trochę irytuje mnie to, że gały chowają mu się jak psu i. Twórcom SOA udało się zminimalizować uciążliwe czasy ładowania, ale mimo wszystko daleko im w tym względzie do SOUL REAVERa, gdzie z tym problemem poradzono sobie w stu procentach. Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze zręcznie budujące klimat ścieżka dźwiękowa, gdzie oprócz muzyki i przyjemnych efektów uwzględniono nawet taką duperelę, jak świergolenie ptaków. I to ten oto sposób macie przed sobą pełny obraz SHADOW MAN. Muszę przyznać, iż godziny płyną przy tym tytule nader szybko, a miarę upływu czasu gra coraz bardziej wciąga. No i dużo tu krwi, mięsa oraz totalnej rozpierdzuchy.





PIOTREK



Dance Dance Revolution

TRZY GROSZE

Raz w życiu byłem na dyskotece i zamiast tańczyć · piłem piwo. Jak zobaczyłem DDR, to zapomniałem na tydzień o piwie... To pierwsza gra przy której można się naprawdę wyżyć, odwołując wyglądasz w rytmie... mazy. Bombastt! UWAGA · DDR bez "maty" to jak Ferrari bez kół...

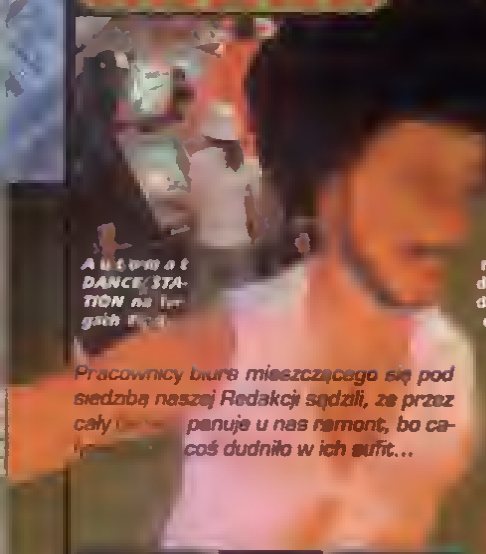
Mr. Ściorwo

MOJE TRZY GROSZE

Gry tego pokroju to przyszłość. Nie wymagają jedynie tępego wpatrywania się w monitor, ale i kondycję fizyczną poprawiają, kształcą także ruchowo. Świetna zabawa · idealna na imprezę domową, byle nie organizowaną normalną porą, bo by sąsiedzi nie mogli spać. Trudno opisać tą zabawę · to trzeba przeżyć.

HIV

Od kilku dni niemal wszystkich zgi(Red.)ków opanował szał tańczenia. I to bynajmniej nie gdzieś na dyskotece czy innych imprezach, nie tutaj · w budynku naszej Redakcji. Wszyscy skoczną jak opętani, kręcą się w miejscu i tupią nogami, pod nosem nucą jakieś melodie, a robota nad [illegible] praktycznie stoi. Co się dzieje? Ano, kilka dni temu otrzymaliśmy do testów mały zestaw tańczący do PlayStation pod nazwą CRAZY DANCE REVOLU[illegible], w skład którego wchodzi gumowa mata do tańczenia oraz japońska gra firmy KONAMI pt. DANCE DANCE REVO[illegible]



Automat DANCE STATION na [illegible]

Pracownicy biura mieszczącego się pod siedzibą naszej Redakcji sądzili, że przez cały [illegible] panuje u nas remont, bo ca[illegible] coś dudniło w ich sufit...

Widzieliśmy już coś w londyńskim salonie gier SEGA WORLD oraz podczas trwania tegorocznych targów ECTS w Londynie, nie spodziewaliśmy się jednak, że aż takiej rewolucji urządzanie to dokona w naszej redakcji. Oczywiście oglądając maniakalnych Japończyków tańczących niczym w transie w rytm znakomitych, tanecznych kawałków zdawaliśmy sobie sprawę, że musi to być naprawdę niezła zabawa, ale że wciągnie to tak bardzo niemal całą zy(Red.)akcję · tego nikt się chyba nie spodziewał.

No dobrze, kilka słów o samej grze. DANCE DANCE REVOLUTION bazuje na automacie do tańczenia firmy KONAMI pod nazwą DANCE STATION, który to już od jakiegoś czasu robi niesamowitą furorę w Japonii. Po włączeniu gry i wyborze utworu z głośników zaczynają płynąć dźwięki wybranej jednej z kilku znakomitych piosenek, ekran zaczyna błyskać i po chwili pokazują się strzałki symbolizujące różne kierunki. Zadaniem Gracza jest naciskanie odpowiednich kierunków na umieszczonej pod nogami macie. Pierwsze utwory są banalnie proste i dosyć wolne, potem stają się coraz trudniejsze, bardziej skomplikowane i zdecydowanie szybsze. Teraz już tylko od refleksu Gracza, a raczej tancerza zależy wynik, z jakim uda mu się skończyć grę (o ile w ogóle mu się to uda).

Ta gra potrafi wycisnąć z Gracza "siódme poty". Po kilkugodzinnej zabawie Aju i Norby pojechali do domu wskoczyć pod prysznic, a Ściorwo, jako alien, poszedł do dostępnego dla ogółu WC umyć sobie włosy w zlewie. HIV przewiesił swoje zwłoki przez parapet i kapiącymi z niego kroplami potu wkurzał przechodniów:).

Wprawdzie podest do tańczenia w automacie jest znacznie lepiej wykonany i na pewno znacznie trwalszy (metalowy!) od testowanej tu maty, no i znajdują się na nim podświetlone strzałki, to jednak trudno sobie wyobrazić, aby ktoś zrobił coś takiego na domowy użytek. Byłoby to bardzo drogie i nieporęczne urządzenie, dlatego zastąpienie go tańszą znacznie i łatwiejszą do transportu matą wydaje się idealnym rozwiązaniem. Sama mata jest całkiem wytrzymała, chociaż można troszeczkę nazbyt podatna na odkształcenia podczas gry. Trzeba jednak przyznać, że warunki panujące w naszej Redakcji nie są nazbyt wyszukane do tego typu zabawy, a każdy z nas, dopóki się nie nauczył, tupał w nią bez opamiętania ile wlezie, nie patrząc na to, czy się gdzieś nie zawinę-

MATA WRAZ Z GRĄ DO NABYCIA W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ, TEL. (0-22) 720-68-76 LUB (0-600) 504-030

Pila

TRZY GROSZE SZERYFA

Zawsykłajęc oszy widzę przelatujące strzałki, idące wprzód nutę piosenkę "ajaj butterfly", idące rano do łazienki robię dwa kroki w przód, jeden w bok, w przód, itd. Jednak przychodząc do Redakcji wszystkie smory znikają - stoję tysięczny raz na macie o wymiarach 1x1 metr i daję szadu do upadłego.

Aju

MOJE TRZY GROSZE

Chociaż grubię się przy tej grze co chwilę, to i tak uważam, że jest rewelacyjna. Wpadające w ucho muzyczne "kawałki", mata wyciskająca siódme poty to miły przerywnik od innych gier. Polecam wszystkim, u których brzuszek rozwinął się trochę za bardzo. Ja jednak i tak wolę Dance!

Lulu

Norby szalejący jak dzikus na DDR oraz ekipa trenująca "na sucho" (nie zwracajcie uwagi na bałagan:). Gra rządzi!

Niestety, nasz egzemplarz maty nieco pomiął się po kilku dniach intensywnej eksploatacji, jednak wciąż działał bez zarzutu.

ła. Tym niemniej po tak ekstremalnie wykańczających testach urządzenie nadal działa i chociaż jest już troszeczkę zdeformowane, to nadal idealnie spełnia swoją funkcję.

O pracy maty informują umieszczone w jej górnej części, zapalające się pod wpływem nacisku diody. Mogłoby mi jednak wierzyć, że podczas zabawy nie ma kompletnie czasu na patrzenie się pod nogi, no, chyba że ktoś opanuje na pamięć całą piosenkę. Naprawdę trudno jest słowami opisać to, co się dzieje podczas tańczenia, a już najtrudniej jest wytłumaczyć to komuś, kto nigdy nawet nie spróbował zagrać w tego typu grę. Tak naprawdę zrozumieć i pokochać ją można dopiero w momencie, gdy zagramy w nią chociaż kilka razy... a potem, trudno jest jej w ogóle się od niej oderwać. Wyobraźcie sobie skaczącego na macie osobnika, obok którego stoi kilka osób - wszyscy wykonują te same ruchy, co gościu na macie. To może komicznie brzmi, nie tak to naprawdę wygląda i wcale nie ściemniam. W SEGA WORLD stoi jak na razie jeden taki automat (do gry we dwie osoby) i prawie zawsze jest on okupowany przez grupkę Japończyków, a ze nim znajduje się kilka rzędów krzeseł, na których zawsze siedzi spora liczba gapiów niemal zahipnotyzowanych widokiem płynnie poruszających się skośnookich ekspertów w tej dziedzinie. Przy takich wyniataczach nasze poczynanie wyglądają jak nieudolne rezkowanie niemowlaka. Aby zostać ekspertem, trzeba nauczyć się wszystkich utworów w grze na pamięć, a co najważniejsze - podczas tańczenia opanować do perfekcji technikę przechodzenia z nogi na nogę, bo im szybciej leci muzyka, im trudniejszy poziom, tym bardziej trzeba kombinować, aby wcelować odpowiednie strzałki, czasami nawet dwie na raz, innym zaś razem kilka różnych kierunków, a wszystko to w niesamowicie szybkim tempie. Aby zostać mistrzem, trzeba po prostu ćwiczyć, ćwiczyć i jeszcze raz ćwiczyć.

Gry nie polecamy tylko tym osobnikom, którzy mają wybitną awersję do tańca i muzyki disco. Jedynym zgrzebłem, któremu nie podobała się ta zabawa był Mutti, ale on próbował zaadaptować matę do uprawiania Capoeiry... Lamer i tyle.

Tak jak wspomniałem, DANCE DANCE REVOLUTION jest konwersją z automatu, jednak niektóre piosenki z wersji automatowej nie są dostępne na PlayStation, i odwrotnie. Muzyka jest niesamowita, składają się na nią zarówno znane przeboje dyskotekowe, jak i mniej znane, nie równie ciekawe kawałki w stylu dance, techno, czasami nawet z domieszką rocka, momentami jest to czysty hardcore (to te najtrudniejsze kawałki) albo już znacznie spokojniejszy soul. Utwory niesamowicie wpadają w ucho i potrafią dręczyć człowieka przez cały dzień. Jako ciekawostkę podam, że negrana są one jako normalne ścieżki audio - można je przesłuchać na odtwarzaczu CD. W rytm muzyki na ekranie pokazują się znakomicie pasujące do klimatu gry efekty graficzne, błyski i flesze, czasami również słychać komentarz lektora lub odgłosy publiczności. W zależności od wybranego poziomu gry i etapu, do wyboru mamy różne piosenki, różniące się skalą trudności, rytmem, szybkością itd. Na początku warto włączyć tryb Practice, aby trochę

łapiej zrozumieć sens gry, potem można już tańczyć na całego. Warto dodać, że w grę owo znacznie lepiej trzaska się we dwoje, potrafna jest wtedy jednak druga mata, bo joypad się do tego nie nadaje.

Praca w Redakcji na kilka dni dosłownie stanęła, a pracownicy z sąsiadujących biur przychodzili zobaczyć, co się u nas dzieje. Chyba nikt nie przypuszczał, że przytaszczona przez Norby'ego mata wraz z grą zyska taką furorę. Wydawało się, że to kolejny "japoński dziwoląg" pokroju maneki do DENSHA DE GO!

Muszę przyznać, że dawno nie nas tak nie wciągnęło i nie sprawiło tyle przyjemności, co zabawa z grą DANCE DANCE REVOLUTION. Jestem przekonany, że to gra spodoba się każdemu - zarówno osobie, która uwielbia chodzić do dyskoteki i szaleć na parkiecie, jak i tym, których takie zabawy nie interesują. Bo tak na dobrą sprawę, to nie ma znaczenia, w jaki sposób będziesz poruszał się na macie, ważne aby poczuć rytm i opanować technikę szybkiego wciskania odpowiednich kierunków, a nogi już Cię same poniosą do przodu.

NORBY

WERDYKT

	TANECZNA
GRAFIKA	★★★★★★
DŹWIĘK	★★★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ	10 9 8 7 GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

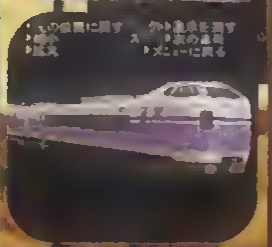
▲ ORYGINALNY POMYSŁ
▲ MATA DO TAŃCZENIA
▼ GRA NA DŁUŻSZĄ METĘ TRACI 99% SWEGO UROKU

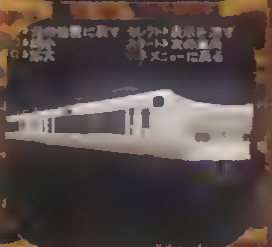
OCENA

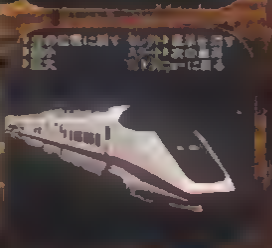
電車でGO!2

Densha de GO!2

Nihon-no kodomo wa donna geemu o shite asobimasu ka



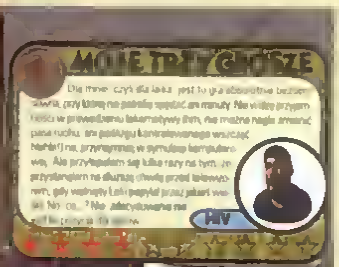




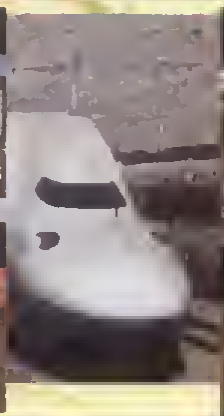
U

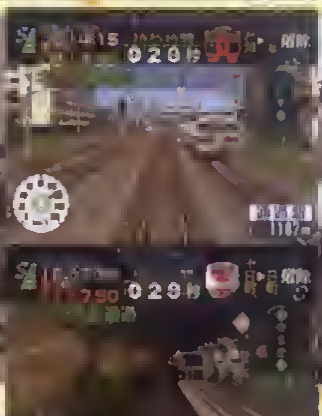
Y

M



LOKI





Mie wiadomość
ków kanji
po części
kłopotom zarówno (a tym,
pomoc, mam zatem
Mieszkańcy Train,
sprawia to fanatyk
nie mogą odwiedzić
czasów (cud) w nim
modele kierowców.
ich strony, przybliżać,
(wobec tego, więc chyba
dodatkowo podkreślone.

Nie
hanie chciałem
ma dla mnie
to musze pozostać
jego "normalnych"
to jest
Bo
skłonna nie
TEKKENU czy
UBISOFTU.
Serca mi

Jeszcze
PS. Proszę o wybaczenie
tej chuchrzakolicy w
by
mnie
bolidami

Gry dostarczył:
Świat Konsol, ul. Pułaskiego 10/5
72-110 Stargard Szczeciński
tel./fax (091) 516 22 52

WERDYKT

TABELA										INNE
GRAFIKA	★	★	★	★	★	★	★			
DŹWIĘKI	★	★	★	★	★	★	★	★		
GRYWALNOŚĆ										

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

PLUSY
- SYMULATOR POCIĄGU
- DODATKOWE BAJERY
- FILMIKI

MINUSY
- WERSJA JĘZYKOWA DODATKOWO OGRANICZA KRĄG GRAJĄCYCH

OCENA: ŚCIĘŻA 7

U S A

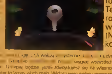
Monster Rancher 2

Dawno temu [illegible] jeszcze [illegible] kontynenty się rozdzieliły, ludzi zaczęły nękać różne kataklizmy. Zaczęli się oni modlić do boga o ratunek. I [illegible] by zaczęły ludziom nieść pomoc. Jednak, jak można było przewidzieć, dobre intencje nie zdały się [illegible] zamiast nieść pomoc, zaczęły sobie baraszkować i nękać ludzi. A wtedy bóg odizolował je, zamykając w kamiennych [illegible]. Kiedy już nic nikomu nie zagrażało, ludzie przypomnieli sobie o tych pradawnych stworach. Postanowili zabawić się ich [illegible] je z zaklętych dysków, by rozpocząć ich wychowanie i trening, c [illegible]

Tak właśnie zaczyna się MONSTER RANCHER 2. Jest to kontynuacja słynnej już pierwszej [illegible] od niej nie odbiega w swych założeniach. Wcielasz się w trenera [illegible] swego stwora, a Twoim zadaniem jest tak go wyćwiczyć, że sam będzie biegał po [illegible] Cię przed sklepami i tępił dresy [illegible] to znaczy tak go wyszkolić, by mógł stawić [illegible] a nawet więcej - on ma rozbijać przeciwników, okrywać się [illegible] zdobywać puchary z kolejnych turniejów. Dzięki temu będziesz mógł awansować w [illegible] trenerów, a Twoim celem, marzeniem, jest zdobycie mistrzowskiego tytułu. Normalka [illegible] daleka droga.

Ta część MONSTER RANCHER nie specjalnie zaskakuje jakimiś nowymi, w stosunku do poprzedniej, rozwiązaniami (patrz recenzja w PSX EXTREME nr 8). Swoją karierę zaczynamy w mieście, nie posiadając jeszcze własnego potwora. Aby go zdobyć [illegible] jest pójść na targ, wziąć pod [illegible] jakiegoś dermozjade. Jednak nie w tym rzecz. Głośnej charakter [illegible] MONSTER RANCHER [illegible] potwora możesz sobie stworzyć z pomocą dowolnej płyty CD, wystarczy wybrać się do świątyni [illegible] mory zaklęcia [illegible] powołać pupila do życia. Tak jak w "jedynce", wkładasz jakąkolwiek płytę kompaktową (nie tylko grę na PSX, lecz KAŻDĄ PŁYTĘ CD) i czekasz [illegible] tanie. Fajnie to wygląda, jakby stwory rzeczywiście były zaklęte w płytach i tylko czekały na swoje wyzwolenie. Z pewnością [illegible] sprawdzić, co się kryje w każdej grze, w każdej płycie z muzyką, a przynosi to niemałą frajdę. Zaimplementowano tu jednak, na [illegible] kilka interesujących nowości. Po pierwsze, przy wywoływaniu może pojawić się komunikat, że w dysku zaklęty jest rzadko rodzący [illegible] który [illegible] tylko Gracz o dużym doświadczeniu. Jeżeli na takowy trafisz, to odłóż go sobie na bok [illegible] tego dysku, gdy zdobędziesz już wyższy ranking hodowcy. Poza tym wzrosła różnorodność stworów, z [illegible] będziesz mógł się spotkać. Doszło ich naprawdę sporo i pomimo tego, że już niemało w tę grę grałem, sądzę [illegible] Pałętają się tu jakieś "pingwinopodobne" zwierzaki z rogami na czole, [illegible] dziwaki, nowe odmiany dinozaurów, jakieś kraby i w ogóle bardzo pokręcone miłe paskudy.

G[illegible] udajesz się na własne rancho i zaczynasz hodowlę. Co miesiąc wybierasz, czym ma się [illegible] podopieczny żywić (dużo więcej żarcia niż w poprzedniku). A czas w przeciągu miesiąca leci. C[illegible] wysyłanie stwora do zadań, których poprawne wykonanie zwiększa odpowiednie statystyki w jego charak[illegible]. Możesz też zdecydować się na posłanie przyjaciela na jeden z płatnych obozów treningowych, [illegible] różnorodność zależy od postępów w grze. Tam stwór przez miesiąc poddany zostaje różnym [illegible] które zaliczone pozytywnie zwiększają znacząco walory potwora, nie dość, że rosną jego statystyki, [illegible] że nauczy się on nowych technik walki. Na tym jednak nie kończą się nasze możliwości [illegible] rancho wybrać się do miasta [illegible] przehandlować [illegible] jego, czy też zrobić zakupy w sklepie. A wszystko to w [illegible] na kolejn[illegible] turniejów na [illegible] to zwierzak może [illegible] sw[illegible] jętnościami. Tu [illegible] więc i trenujesz [illegible] dobrze by był [illegible] startujący zwie[illegible] wyporowy.



Tak jak w poprzedniej części gry, tak i tutaj, potwora można generować również za pomocą płyty (dowolnej). Ten na przykład delikwent, coś w rodzaju pałki, powstał w wyniku włożenia płyty NIGHT NURSES (Nocne Pielęgniarki) z prywatnej kolekcji filmików Lokiego.

T[illegible] się, czyli walczy systemem [illegible] by [illegible] wygrać wszystkich walk [illegible]. Najlepiej będzie, jeżeli zdecydujesz się na własnoręczne [illegible] bo komputer to lamus jakich mało. Widzisz więc siebie i przeciwnika. W [illegible] wpływ na to, czy podchodzisz do wroga, czy się od niego oddalasz, co ma [illegible] wybieranych przez Ciebie ataków - odpowiednie czynności [illegible] zasięg. Cały czas powinieneś kontrolować wskaźniki ukazujące prawdopodobieństwo udanego ataku [illegible]. Jak [illegible] łazowatego stwora i w dodatku niespecjal[illegible] nim, to z pewnością nie raz zdarzy się, że podopieczny [illegible] i będzie stał ogłupiały, odsłonięty na atak, czy też po prostu [illegible] trafi w [illegible] się i kontrę. Walka [illegible] wraz z upływem czasu, bądź też Knock [illegible] gdy energia życiowa spadnie do zera. Musisz bardzo uważać na to

Piła

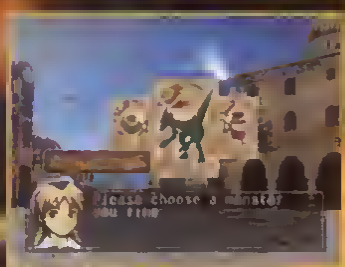
U S A

Monster Rancher 2

MOJE TRZY GROSZE

Wiecie, pograłem, powiedziałem to już. Ten sam system i grafika wade, ten sam system [illegible] mnóstwo [illegible] ale [illegible] ze specjalnością [illegible] Monster Ranchera [illegible] jak [illegible] gadania: chyba nie będzie się chciało powtarzać, ale tych [illegible] co się jeszcze z tym nie zetknęli, i chcieli, gorąco polecam.

Star



KALI

WERDYKT

	TY/MO	INNE
GRAFIKA:	★★★★★★	
DŹWIĘK:	★★★★★	

GRYWALNOŚĆ:

PLUSY

- MAŁA CIEKAWOSTEK
- KOMBOLOWE TAMAGOTCHI
- GRA 'PRZYJEMNA'

MINUSY

- ZA MAŁ... [illegible]
- NIE NAJWYŻSZYCH LOTÓW A/V

7

Shadow Man

[illegible] ...ąc pierwszy zabezpieczyłem tą grę na dysk[illegible] ...kcę stwierdzić jednoznacznie że trawestuj[illegible] ...pobrałem się zdenerwowałem. Grafika ki[illegible] czystu rapsod hydzie ani był jak robiona Soul Reavera[illegible] ...wcie już nie nie wspomi[illegible] ...przy [illegible] ...ga pewnie długość, a miejsc[illegible] ...dzaje zdjęcowe. I tu zaskoc[illegible] ...nia, ale [illegible] ...jakym wyjdź z gdzi tam, bo gra przestaje [illegible] ...grafikanie, miała, przyzwyczaiłem się do widoku na tyle, że mi w ogóle nie przeszkadzał. Zapłem się zarną rozpywdzą, a te powiedzieć Wam jest już spokojnie na miarę. Soul Reavera, powiem więcej - niezdenerwuje go przerasta. Tytułem wstępu spowiem fragment historii następcy Mike'a LeRoi trawestowana z Nowego Orleanu. Taryfarz tan wesołe przewoził klientów, tredy tan pewnuszy nagle niemany drugi dzień dzieje oliwiu w sobie, wrzał [illegible] w kalendarz. Ponieważ nie zdążył [illegible] testamentem, LeRoi utuzyrał sobie, że walcza z przeklętymi jakimi demoni miał przy sobie, należy do niego. Organizacja szybko [illegible] dowiedziała się gdzie jest szpucha i dwie Mike'owi depiesz po pięciach. Tkwiłem zwrbol się z prośbą o ochronę przed mafią do czarownika voodoo i dostał ją, się tylko on. W zamenu zgnieś oje jego nasiona, wraz z mieszanym bratem Lukiem, a sam LeRoi stał się żombiem na pewyle. W to wszystko czarownica Nettie, pakuje klaty zombika patrzną Maika, [illegible] czynać z bałagu [illegible] Świata Żyjących [illegible] Men gotowy. Wartz dodać, że gadżu - podobnie jak Raziel, jest [illegible] Nieumarłemy.

[illegible] gry wprowadza inno, którego nie mi [illegible] opowiadał, zami macie eany. Po[illegible] radzę zpisać bitne akta dane nam przez Nettie, dowiecie się, że tajemny kisel, który zwie siebie Legionem, ma zamiar wytworzyć Księdzę [illegible] ...ną machinę, która powoli wyprodukuje niezmiernie silną armię. Samej armii podbity się świata. W całym przedsięwzięciu Legiona pomoże pięciu zwrytych morderców z Kubą Rozpruwaczem na czele. Tak zaczyna się gra

BAYOU PARADIS LOUISIANA

Twoim zadaniem jest dotrzeć do kościoła, w którym czeka Nettie. By to uczynić idź drogą przez most [illegible] uwaga, zawala się! Gdy [illegible] ...ść otwiera Ci [illegible] ...dzie się wyżej. W tunelu wałaczą na krawędzi [illegible] ...ej przejdź się w lewo, gdzie będziesz się mógł wspiąć. Zobaczysz kociołek i płazik. W kościele na Ciebie czeka Nettie, dostaniesz [illegible] ...pływającego MISIA swego brata Lukera, [illegible] PISTOLET. Misio jest bardzo fajny, posłuży Ci jako teleporter. Gdy chcesz poskoczyć się teleportacji, tyle że tym razem przeciwników, do misia. Użyj misia i teleport [illegible] się do

MARROW GATES

[illegible] ...ej naprzód, aż dojdziesz do [illegible] Jaunty'ego (skrzyżowanie [illegible] ...negatek [illegible] ...jak to od[illegible], ale no powie [illegible] ...mądrego. A gdy skończy mówić to on do niego należy - otworzy Wrotom Krainy Umarłych. Za wrotami ścieżka doprowadzi Cię do placyku z trzema bramami i zamkniętymi drzwiami. Póki co, darują sobie otwieranie, zamiast tego zdecyduj się w lewo, a dojdziesz do następnego otwartego terenu. Nie wspominam o Zombikach pełzających się wokół i odbierających energię. Jeśli chcesz mieszać ich zabić, ale równie dobrze można po prostu przebiec koło nich. Nie Ci nie zrobią. Przeskakując nad szczelinami skierujesz do kolejnego obszaru, skąd Cię tu pierwsze wyjdą z Bigger Zombiesami. Lepiej trzymać ich na dystans, z biedą powalą zanim będzie szybko. Ale nawet jeśli straciasz całą energię, nic się nie martw - Tyś jest Szadol Men, policiu nie w tej dmuchał i żyje frajer z nazem Cię nie zatrwi. Szczerze powiedziawszy, w ogóle jesteś niezniszczalny i mogą Ci nakukać. A jak Cię zamrzeszy, zacznisz se od początku levelu i fajnie jest.

Idź całkiem w lewo i walcz na drewniane konstrukcje. Z nią dostaniesz się na ścieżkę, która doprowadzi Cię znowu do jakiejś platform - poprzeskakuj je (radzę ostrożnie, bo jak się spierdolisz na [illegible] ...ół, to czeka Cię długa droga powrotna). Dostaniesz się do pierwszej trumnobramy. Podejdź do przejrzystka przed bramą i użyj go. Drzwi się otworzą (prawdę mówiąc rozwalisz je kompletnie), a za nimi znajdziesz fajny placówek z PROPHECY. To księga z wynurzeniami gościa, który był Szadolem przed Tobą, dowiesz się z niej, za dotychczasowa droga to tyle była z mastem, a teraz to dopiero zaczęły się schody, bo zaraz klawiaturowi wszystkie drzwi przed Tobą. Wszystko jest życie starczyła. By otworzyć całe wrota, musisz mieć na swym pokrytym szadolmanowskim duszemotrze tyle mrocznych dusz (wyjdą ją jak serce wbije na trzy kije). Je pieczęci jest na drzwiach. PROPHECY powie Ci również o artefaktach i broni, jaką znajdziesz w czasie swej mrocznej wędrówki. Z tą niesamowitą mądrością w kieszeni leć na górę sań, dziabką przy ścianie i zdobądź pierwszą dusze. Następnie stań przy drzwiach z jednym znakiem, koncentruj się i wciśnij je powierzającej. No i otwarz je. Szeska doprowadzi Cię do mostu, a most do...

WASTELAND

Zobaczysz dwa korytarze, obydwa prowadzą do krwawego jeziora. Przy brzegu stoi domek, gdy tam wejdziesz, zobaczysz dużą kolo z dźwignią po prawej stronie. Wyjdź z domu i wykonaj następujące ruchy: z bramy na wprost domku wykonaj dwa wysokie skoki, następnie dwukrotnie skocz się wokół własnej osi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara i w prawą stronę, tonaz biegnij jak wszy aby dotrzeć przed samym domkiem się przetuń, wyciągając jednocześnie broń (*). Teraz zahurkuj w jaskinie, znajdziesz kurka, trudne jest pewnie dość podwodny podziemny tunel prowadzący do pokoju z dwoma Slasher Zombie. Zabij trupy i podejdź do drewnianej przekładni na środku, użyj ją. Otwarz się, by tata w domku się przebrać, a otwór uzwrzy przejście. Tym przejściem dostaniesz się do jaskini z lewa, zobaczysz dużą, ale na razie nie dasz rady jej zdobyć. Idź przeciwnym przejściem, przebiegnij drewniany pomost, unikając Slasher Zombików, przelecz na podwyższenie i na następny drewniany mostek, by wylądować kolejny skok na drewniany pomost. Pobiegnij zielonawobiałym korytarzem, a znajdziesz się w miejscu podobnym do tego gdzie byłeś przed chwilą. Po prawej wyjściu jest tunel prowadzący do duszy Just Twoja. Teraz wróć do miejsca z drewnianymi platformami, zeskocz na dół i popatrz dobrze na ścianę - znajdziesz drewniany przełącznik. Pozwoli się Ci na, który zaprowadzi Cię do innych pomieszczeń. Schowaj broń, naczaj się najlepiej się mógł przepuszać na rękach, wskocz na drewniane pomosty, a następnie złap się wyższych półek na ścianach. Po nich przemieść się w prawo do momentu, aż nie będziesz miał za sobą platformy. Podłącznij w górę nóżki i odbij się od dołeny, zeskoczysz na platformę, zobaczysz kolejną mroczną dusze (druga w Wastelandzie). Tą możesz także zdobyć swoją pierwszą broń voodoo - ASSON - cechę wrzalczącą ogniem. W tym celu dostań się do mostu (opisanego się przez kanjarz, jego środ nazwie się, więc jeszcz zeskoczy użyć doleny jako środka komunikacji. W lewo odbij się od ściany i jedziej w polidu z dłuższym pomostu. Na oterzu znajdziesz ASSON. Idąc dalej ścieżką dotrzesz do trumnobramy numer sześć, za nią czeka na Ciebie ENSEIGNE - tarcza magiczna, dzięki której możesz spokojnie wyjść na wrogów, do momentu, aż brakmin Ci tej energii. Wtedy musisz się schować z powrotem.

TEMPLE OF LIFE

Póki nie masz ich zare, możesz się tam wyłrać po BATON - brań [illegible] ...ndu magicznego artefaktu. Przebiegnij [illegible] ...stu serc powalony Twoją energię życiową a jedno pola. By dostać się do Temple [illegible] ...of Life, odnajdź w Wasteland dolinę z tlenem, na którym znajdują się cztery gumki. Na filar masz wskoczyć z pobliskiej drewnianej ścianki. Ale zanim to zrobisz, przyjrzyj się uważnie ścianie przy dolinie. Masz prawie niezauważalną krawędź prowadzi do zalanego tunelu, wcześniej niedostępnego. Wejdź w tunel, a znajdziesz się powyżej drugiego wielkiego obszaru, idź w prawo, przeskakując rozpadliny, aż dojdziesz do następnego zalanego tunelu. Za nim znajdziesz się wejście do Temple of Life. Kiedy je minisz, Twój miś teleportujący zapamięta to miejsce i będziesz się tu mógł przenieść kiedy zechcesz. Wejdź do środka, do przywej jest przejście i pomieszczenia z lewej. Drugie jest jedno, używaj krwyjścia by przedostać się dalej. Dojdziesz do dłuższy z czymś dużym i czerwonym, strzel w to i wskocz w powstały otwór. Jesteś w Temple of Life. Wciś BATON - przełączy, jak zapisem wcześniej. BATON służy się także do teleportacji, wystarczy użyć go przy misiowie. W tej samej komnacie, trochę wyżej znajdziesz Sopa LOA, to on wyrzenia się serc na jednorkę żywa. Jeśli nie masz siły to idziemy do

ASYLUM GATEWAY

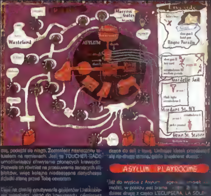
Zejdziesz z mostu prowadzącego do Wasteland

Pla

[illegible] trzeba mieć coś do [illegible] W następnej komnacie [illegible] o którym śnią szaleńcy. Sina psychodeliczna [illegible] wrażenia potęgują jeszcze dźwięki muzyki. Ale Szadol nie z tych co się boją. Po ruchomych [illegible] na teren ze świetlnymi szparami [illegible] do wrót, to Twój Lnik będzie w stanie Cię tu teleportować. Przy drzwiach zobaczysz skrzynię, to zamek. Aby go otworzyć potrzebujesz ENGINEER'S KEY. Zeskocz na metalową rurę po prawej od drzwi, uważaj, by nie wpaść do lawy. Wdrap się do otworu w następnej sali i unikając drzwi, które zamykają się automatycznie, zeskocz na kolejną rurę. Możesz sobie łączyć [illegible] naokoło, ale lepiej jest po prostu przeskoczyć [illegible] naprzeciwko, skacząc w prawo - kolejna [illegible] Dojdziesz do pomieszczenia z dwoma ruchomymi platformami, po nich przedostaniesz się na pomost. Po lewej masz wejście na [illegible] korytarz za wejściem doprowadzi Cię do [illegible] pierwsze spotkanie z [illegible] Hook Hagesami. Tak samo, jak w przypadku Stalner Zombie, lepiej trzymaj się na dystans. Przesuwaj ciało, a dojdziesz najpierw do pomieszczenia z dwoma drogami: lewą, prowadzącą do żółtego korytarza i prawą, na końcu której znajdziesz duszę. Wróć i idź lewą drogą, aż dojdziesz do pokoju z dwoma górnymi wejściami. Wdrap się na to lewe i wskocz do dziury NIE znajdującej się [illegible] za zamaszystymi drzwiami. Stamtąd spadnij do następnej dziury, w pomieszczeniu znajdziesz ENGINEER'S KEY. Przemieść się teraz do wejścia do Asylum. Otwórz drzwi znalezionym KEYem i idź do żółtego korytarza. Po prawej będziesz miał pokój z mroczną duszą.

FIRE TEMPLE

Pamiętasz miejsce z dwoma potężnie chronionymi [illegible]? Teraz powinieneś mieć siłę, by [illegible] Idź najpierw do górnej, znajdziesz tam [illegible] pierwszą z trzech części L'ECLIPSERA, pozwalającego zachować moc Cienia w [illegible] żywych. Teraz otwórz drugą bramę. [illegible] platformami dostaniesz się do sali lewej, w której musisz kręcić. Pomyśl trochę, to zobaczysz przejście do sali z [illegible] wodospadem. Wchodząc na górę ścieżką przy ścianie, znajdziesz trzy otwarte przejścia, dwa wąskie i jedno szersze. Szersze doprowadzi Cię do balkonu z widokiem na umieszczone wysoko wejście w [illegible] trzyce, chronione dodatkowo przez płomienie. Odwróć się, znajdziesz przycisk, który uruchomi kamienną platformę, [illegible]. Jedno z wąskich przejść zasłonięte jest ognistym blokiem, drugie doprowadzi Cię do [illegible] przycisku. Podnosi on kolejną platformę, zatrzyma się ona niżej, tworząc jakby szczyt kamiennej piramidy. Aha, no to teraz, [illegible] Temple of Fire. [illegible] Wróć [illegible] sali z [illegible] na górę, z tą jednak różnicą, że teraz będziesz [illegible] miejsce na ścianie. Są cztery takie, za każdym z nich droga doprowadzi Cię do przycisku, które pozostaje jedynie wcisnąć. Za pierwszymi drzwiami czeka Cię [illegible] droga na szczyt do przełącznika. Gdy go użyjesz, [illegible] strażniczki świątyni - Ancient Sisters, najlepiej [illegible] po prostu unikać. Drugie drzwi kryją pokój ze schodami po lewej stronie. By [illegible] kul ognia, przyczajony. Pamiętaj, by przed skokiem [illegible] na platformie, na którą skaczesz. Także samo uważaj na to, by mieć chociaż jedną rękę pustą, inaczej się nie [illegible]. Na górze schodów jest przycisk, który [illegible] na środku sali, wskocz na [illegible] później w lewo lub w prawo, a z [illegible] na belki [illegible]. Z nich [illegible] platformę z przyciskiem. [illegible] idź do czwartych drzwi. [illegible] drogą na szczyt, musisz przedostać się tam po platformach i przyciskach. Twoja [illegible] zostanie [illegible]czona, a na dole [illegible] strzegące wejścia płomienie. Wespnij się po piramidzie. Twój [illegible] nauczy się teleportacji do tej części Temple of Fire. Celowo nie podaję informacji o mrocznych duszach. Już wiesz, że musisz je zdobywać, jeśli chcesz przedostać się dalej. Te, których nie jesteś w stanie sięgnąć teraz, weźmiesz sobie później, gdy zdobędziesz odpowiednie wyposażenie, osiągnięcie reszty to kwestia sprawności i spostrzegawczości Szadola. Ilość dusz znalezionych i pozostałych w lokacji, zamieszczone jest pod przyciskiem START (pośród innymi informacjami). Pamiętaj, że znalezienie wszystkich 120 mrocznych dusz da Ci dostęp do niezłego bonusu. Po przejściu piramidowego wejścia, [illegible] z wirującym ostrzem i [illegible]. Dasz sobie radę, to nie trudnego. Parę takich sal i znajdziesz się w dużej, gorącej grocie. Na środku jest półkoliste coś, a nad tym też, tyle że z ramionami [illegible] w dół. By połączyć [illegible] części w piękne stalowe koło, musisz uaktywnić wszystkie przyciski w niszach przy ścianie. Będzie Ci w tym przeszkadzać Ancient Sister, ale da się je zaskoczyć i wtedy można się skupić na skakaniu. Gdy części okręgu się połączą, podejdź do niego. Zostaniesz naznaczony tatuażem na ramionach. Jest to TOUCHER-GADS umożliwiający chwytanie płonących krawędzi. Pozwala on również na przesuwanie żarzących się bloków, więc kolejne niedostępne dotychczas ścieżki staną przed Tobą otworem.



Czas na chwilę poutywania [illegible] i niebezpieczności. Wróć do [illegible], pamiętasz jedno z zablokowanych przejść na górze? Teraz możesz przepchnąć kamienny blok, za nim jest [illegible] prowadząca do trumnobramy. Masz może cztery? Otwórz ją i znajdziesz POIKINE - [illegible] zone stalowymi pazurami rękawice, pozwalające wspinać się po wodospadach krwi. Jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem [illegible] na wskaźniku swej mocy, droga doprowadzi Cię do bramy z piątką. Za nią znajdziesz FLAMBEAU - [illegible] lejąca, która może służyć także jako broń [illegible] czyciel pieczęci ognia (ojej). Dzięki tym przedmiotom jesteś teraz w stanie dotrzeć do paru nowych miejsc, co też serdecznie radzę uczynić.

ASYLUM CAGEWAYS

Porozmawiaj z misiem, niech Cię przeniesie do wejścia Temple of Fire. W pomieszczeniu są dwie trumnobramy - jedna z nich wymaga mocy [illegible] do otwarcia. Jeśli [illegible] przejdź [illegible] i idź do [illegible] w pokoju z trumnobramą i mostem. [illegible] Poprzeskakuj platformy i idź do pokoju, zabij dwóch Zombisiów, wespnij się na ogrodzenie. Przesuń się po nim w prawo [illegible] od niego, wylądujesz na pudłach. Po nich [illegible] górę, [illegible] ogrodzenia, zabij Zombich i [illegible] dostań się do posługu. Wejdź do niego, użyj ENGINEER'S KEY by go uruchomić. Kiedy dojedziesz na miejsce i wyjdziesz [illegible] misiek [illegible] w Cageways. [illegible] wejdź na [illegible] zabierze Cię do Engine [illegible] się [illegible] na dół schodami. Znajdziesz [illegible] Zignoruj przełącznik, albo więc [illegible] sobie trochę powalcz [illegible] się otworzą [illegible] pomieszczenia. Tam [illegible] dujący się po drugiej [illegible]. Po schodach [illegible] zobaczysz klatki na linie. Gdy [illegible] od Ciebie, wskocz [illegible] na drugą stronę. Tam [illegible] będzie się od Ciebie oddalać [illegible] mę z mroczną duszą. Wyjdź z [illegible] po schodach i platformach [illegible] duszy. Na swoim [illegible] nie sięgnąć po leżące jedną [illegible] na dźwięku ruchomego [illegible] dzące do sali z lawą. Unikając klatek przedostań się na drugą stronę, gdzie znajdziesz duszę.

ASYLUM PLAYROOMS

Idź do wyjścia z Asylum Cageways, misiek [illegible] mości, w pobliżu jest brama [illegible] Z [illegible] dziesz drugą z części L'ECLIPSERA, LA SOLE[illegible]. Tunelem [illegible] na dół, znajduje się tam trumnobrama i most, wybudujesz most. Za nim zeskocz do [illegible] wody i płyń w prawo, znajdziesz tunel, którym, unikając rybek, dostaniesz się do [illegible] dla palonego pistoletu. [illegible] dojdziesz do panelu, w którym użyjesz ENGINEER'S KEYa, otworzą się podwodne wyjścia umożliwiające dalszą drogę. Płynąc [illegible] dalsze rybki [illegible] Koniec [illegible] zobaczysz drzwi, które zaprowadzą Cię do drzwi [illegible] i jesteś w zielonej rurze [illegible] pozwolisz [illegible] misiowi [illegible] Cię [illegible] mroczny, te [illegible] tu przeskoczy. [illegible] drzwiami, ramy zaprowadzą Cię [illegible] Za nimi drewniany most prowadzący do pokoju. Przejdź przez drzwi z [illegible]. Na jednym [illegible] znajdziesz RETRACTOR otwierający jedną ze [illegible]

Jeśli chcesz zdobyć najpotrzebniejszą broń w grze, przemknij się teraz na poziomek, idź prosto, skręć w prawo, zobaczysz dwoje drzwi, przejdź przez to [illegible] dojdziesz do [illegible] w rogu, za drzwi po lewej, a dostaniesz się do pokoju, po jego przeciwnej stronie ujrzysz trzy szklane obudowy z dziwnymi w środku. Jeśli masz ACCUMULATORy włóż je do środkowego segmentu. Porozbijasz trzech by znaleźć VIOLATORa, a dwóch następnych, by znaleźć amunicję do niego. Jednak jeśli nie masz pięciu akumulatorków, nie przejmuj się, pewki są też w innych. Wróć do masu z jeziorkiem krwi, przejdź na prawą stronę i wespnij na półkę - doprowadzi Cię ona do tych mumiopodobnych stworzeń. Kiedy ich rozwalisz, pobiegnij na dół i wykończ wszystkich Wolfmenów. W kącie jest dusza. Wróć do jeziorka i tym razem skocz w lewo i wespnij się do tunelu, na jego końcu, używając ROPE wespnij się po kwadracie. Na szczycie znajdziesz mroczną duszę. Również po lewej stronie masu, spoglądając w dół zobaczysz dziurę. Idź, strzel w niego, to odsłoni tunel, którym dostaniesz się do zamkniętej rury. Wespnij się na narzuwały brzeg zabijając Mumię. Idź w prawo, zabij Wolfmana, a na końcu pokoju użyjesz przejście i dużo. Następnie nasz jest następna. Nie powiem, to była łatwa. Teraz wróć do prawego przejścia i już żółtym korytarzem. Zabijesz Mumię, a kluczem odkręcisz rurę. Wpłyń do niej i wydostań się na powierzchnię, trochę jogginu i jesteś w pokoju z konsoletą, półką i ruszającymi tunelami. Wespnij się na półkę, za drzwiami wejdź w drugie drzwi po prawej. Użyj klucza, by podnieść panom kryjące innym otworze. wskocz do krwi na wprost tunelowy, przepłyń do rury, dostaniesz się na płycznę, skąd możesz skoczyć i złapać się krawędzi ściany. Dostaniesz się do korytarza z wielo[illegible] drzwiami. Drzwi na jego końcu prowadzą do [illegible] duszy. Konsolata w pomieszczeniu pozwali Ci również na przesunięcie tego na linie w pokoju, na tej samej platformie jest korytarz prowadzący do dźwi. Przejdź przez nią, zabij Mumię i zdobądź duszyczkę. Poki co, w Playroomie możesz zdobyć jeszcze dwie ciemne dusze. Jedną z nich znajdziesz, gdy po podniesieniu pokonu krwi, wrócisz do pomieszczenia z konsolatą, półką i rurami. Zabij Mumię i użyj ENGINEER'S KEYa na komputerze. Otworzy się rura, wlot do niej to spadnisz do bojorku. Przepłyń na drugą stronę pokoju, we[illegible] się na platformę i skocz na linię. Idź przez drzwi do następnych, po lewej stronie. Zabij Mumię i zdobądź duszę. Jeśli przejdziesz drugimi drzwiami, zabijesz Wolfmana i znajdziesz kolejną duszę.

TEMPLE OF PROPHECY

Aby się tu dostać, przemknij się do wejścia Asylum. Playroomu. Jeśli masz moc sześć, jesteś w stanie otworzyć trumnobramę. Idź tunelem do komnaty z jeziorkiem lawy i dwiema/trzema pomostami, oraz wielkim mostem prowadzącym wlasnie do Temple of Prophecy. W świątyni od razu zobaczysz drzwi siódemkę, więc jeśli stać Cię na to by je rozwalić, zostaniesz dumnym posiadaczem MARTEAU - pałeczki do bębnów, uskrzydlającej drzwi przybijonowe. Bloody marvellous. Teraz użyj miała, zdjęć już zapamiętać Temple of Prophecy. Droga poprowadzi Cię do wielkiego pomieszczenia z Ancient Sisterami. Leć prosto i nie próbuj wejść się na wodospady. Kiedy dojdziesz do pokoju z dużą figurą pośrodku, leć do drzwi po prawej. Powinieneś znaleźć się w obszarze wypełnionym lawą, z głowami strzelającymi ogniem w Ciebie, gdy będziesz wspinać się po lokumie. Po drugiej stronie są drzwi, a za nimi czeka Cię skok na ruchomą linę. Z liny zeskocz na drewnianą platformę i do drzwi. Teraz musisz skoczyć z rozbiegu, unikając wirującej kosy i oczywiście uważa na kulę ognia wyjść z pokoju. Prawdopodobnie znajdziesz się w pomieszczeniu z dużym pożarem w środku, idź do drzwi po prawej. Po drewnianym pomoście przeciskniesz się do rozdarzonego bloku (będzie po prawej). Użyń po z drogi. Znajdziesz krwawiec. Masz przejść przez drzwi po tej samej stronie ściany, co wcześniej. Przeskoń ogromny blok z drogi, znajdziesz obszar z kwasu, na który się nie przejmuj - idź prosto przez drzwi na dalekie. W pokoju, w którym niebawem się znajdziesz jest dużo przycisków, zignoruj je i przejdź przez drzwi naprzeciwko. Przeskocz na małą wyspę by dostać się na drugą stronę (nie musisz używać windy). To mały labirynt z Ancient Sisterami, nie walcz z nimi, a zajmij się znalezieniem wyjścia (wystarczy się trochę rozejrzeć). Po wyjściu idź do igłopodobnego budynku; przeskocz przez lawę tuż tu się lepiej trochę postarać. Wejdź do metalowego kręgu, a znajdziesz dummym posiadaczem kolejnego tatuażu - MARCHER GADS, umożliwiającego chodzenie po lawie. Coolt Proponuję w tej chwili ponowną przerwę na zalogowanie. Trzeba niestety pilnować, by saadometer pokazywał jak najwięcej dusz. Więc do roboty.

I jeszcze jedna dygresja w Twej ciemnej wędrówce. Pamiętasz, że do zdobyna L'ECLIPSERA potrzebujesz już tylko jednej duszy? Znajdziesz ją kilka dziesięć od miejsca, gdzie znalazłeś LA SOLEIL. Idź naprzód i odblokuj drzwi chronione pozłacaną pieczęcią. Czeka Cię droga przez obszar z magmą. Za magmą i wejściem do Temple of Prophecy jest droga prowadząca do trumnobramy. By ją otworzyć, musisz mieć moc siódem. Za nią znajdziesz ostatni z kawałków sztyletu - LA LAME. Użyń miała, by dostać się do kościoła w Lochmann Swampland i pogadaj z Nettie. Pasuje Ci sztylet, będziesz teraz Shadowem Chustrinnym... co w praktyce oznacza, że możesz łowić mroczne dusze po stronie żywych.

ASYLUM LAVA DUCTS

Przeteleportuj się do Temple of Prophecy. Przeskocz na drewniane ścieżkę. Na końcu jest Drzwi siódemka. Jeśli nie jesteś w stanie jej rozwalić, to drastycznie sprzeczne. I wracaj łowić mroczne dusze, do momentu, aż Twoja moc nie osięgnie wiadkiego łasytu siódmego poziomu. W przeciwnym wypadku, za wejściem czekają już na Ciebie piękne platformy do wspinania, na końcu których dojdziesz do ogromnej sali z maszyną pośrodku. Tam Twój miałek nauczy się teleportacji do Lava Ducts. Jeśli wespniesz się na chwiejącej się maszynę, zrzuci Cię ona w końcu do miejsca bez drzwi, ale za to z beczkami i dusz. No! Miałek i jesteś z powrotem przy maszynie. Idź teraz do miejsca z klatką i schodami (wspomnianymi wcześniej), oraz drzwiami. Leć nie oglądając się na mijane pokoje, aż nie dotrzesz do miejsca ze stromym zboczem i wieloma platformami. Dostać się na samą górę, unikając wirujących [illegible] wyda Ci się zbyt daleko, by do [illegible] dosięgnąć, a jednak Ci się to uda. Uaktywnij przełącznik i przeskocz przez platformy do miejsca, gdzie większy kawałek kamienia będzie próbował zepchnąć Cię ze ściany. Przeskocz przez następny komplet twarzy i do wyjścia. Drugi pokój z kwasem, doskocz do wyspy po Twej prawej stronie i złap się krawędzi powyżej. Powoli przesuwaj się [illegible] w [illegible] i spójrz na dół, a zobaczysz dużyczkę. Dy ją zdobyć, musisz wskoczyć na platformę po lewej, a z niej dolecieć do tej z dusz. Można w tej chwili zdobyć jeszcze dwie dusze, by to zrobić, przeteleportuj się na poziomek lawetu, po platformach wspinaj się do dużej kadzi z lawą, idź naprzód i wejdź w korytarz po lewej, schodami w górę. Kiedy wejdziesz do pokoju z magmą, wymiń się prawą ścianą, a znajdziesz tunel, na jego końcu jest dusza. Drugi dupy uwalniaj skręcając w pokoju z magmą w lewo, a gdy dojdziesz do skrzyżowania, idź w prawo, pojdziesz dziurą lawy, aż znajdziesz mroczną d.

TEMPLE OF BLOOD

Od wejścia do Temple of Prophecy zeskocz z drewnianego pomostu, by znaleźć parę trumnobram. Jedna z nich wymaga mocy celem i kryje Temple of Blood. Przejdź przez bramę i uruchom dwa drewniane przyciski by opuścić kamienne figury. Powalcz z Ancient Sisterami wskocz na miejsce, gdzie znajdowały się kamienne rycki, a później wejdź do otworu. Twój mały, pluszowy towarzysz znowu coś sobie zapomniał.

Teraz przeskocz na platformę po prawej stronie, leć nimi aż do ściany. Tam podskocz i złap za krawędź. Przepuń się po niej w lewo, aż nie osięgnisz otworu, w którym się będziesz mógł podczepnąć. Idź korytarzem na dół do pokoju z kwasem. Wskocz na platformę rozciągającą się w górę i na dół. Znajdziesz tunel w ścianie, wejdź do niego. Kamienny łeb zablokuje Ci nieco drogę, więc opuść się przez szczelinę przed nim. Znajdziesz tam dwa drewniane przełączniki. Uruchom je, a głowa się opuści. Powalcz z sidi starmi i przemknij się na poziomek, bo nie dasz rady się wydostać. Dojdź z powrotem do miejsca z tiere, będziesz teraz mógł przejść przez automatyczny tunel, jaki odsłonia głowa. Doprowadzi Cię on do drewnianej platformy. Znajdziesz tam trumnobramę numer dziewięć. Za nią kryje się CALABASH-mocne wybuchowy gamek, przydatny do wysadzania kamiennych p i y t twoich, tych ze wzorkami.

Znowu użyj teleportu, przejdź drogę do ruchomej platformy i tym razem zignoruj tunel. Widzisz głowy wystające i wyrzucające się za doliny? Poprzeskakuj przez nie, a zobaczysz przed sobą wysepkę.

w lewo, w miarę przesuwu, będziesz musiał uniknąć obracających się ostrzy, a na końcu kamiennej budki, która uprze się by Cię trochę rozgrzać. Doskocz do wejścia do trzeciego pokoju z kwasem. Pobiegnij naprzód, unikając ostrzy, a dobiegniesz do drewnianego przełącznika. Nad kwasem przebiegnie linę, a Ciebie czeka walka Ancient Sisterami. Złap się liny i przedostań się na drugą stronę (ostrzeliwać szczerze doradzamy, wcześniej łapiąc w kwasie i drogę od początku). Wyjdź drzwiami do pokoju, gdzie ponownie zmierzysz się z zeostrukami, później zeskoczą do magmy. Odwróć się i leć przez tunele do miejsca, w którym będziesz mógł wskoczyć wyżej. Zobaczysz kolejną metalową kółko, niechybny znak tego, że skóna na Twoim ciele wzbogaci się o jeszcze jedną melowidło. Wcześniej jednak musisz połączyć obydwie połówki. By to osiągnąć, doskocz do każdego przycisku w rogach i włącz je. Łatwo powiedzieć, siostry będą do Ciebie walić fireballami, a małe wyspki zatoną, jeśli będziesz stał na nich dłużej niż sekundę. Ale, powodzenia...

Gdy Ci się uda, idź do kółka, a dostaniesz NAGER GADS - tanuez umożliwiający chodzenie po kwasie.

ASYLUM: UNDERCITY

Wejdzie do Temple of Prophecy, do którego się przeteleportujesz, to punkt początkowy. Stąd dostaniesz się do bramy numer dziewięć, za którą jest Undercity. Czeka Cię ostra walka z przeciwnikami, po drodze miłą zapamięta lokację, więc nie będziesz się martwił, gdy Cię dorwą. Idź dalej, a zobaczysz rurę w ziemi, po prawej masz platformę z drzwiami, wskocz tam. Odwróć się w prawo i dostań się na górę po skalistych odłamkach. Przed Tobą jest wielka rura, w kształcie litery "U", spójrzyj w prawo, by znaleźć dziwną maszynerię w ścianie. Wskocz na nią, a potem dostań się do drzwi, która zobaczysz. Dojdziesz do schodów z Mumiami. Pozdrów je serdecznie i idź na dół, używając ENGINEER'S KEY na konsoli. Zobaczysz filmik z rozkręcającymi się śmigłopodobnymi rzeczami. Na komputerze wespnij się na górę i zeskocz do obszaru poniżej. Seria przeskoków i znajdziesz się na jednym ze śmigieł, zobaczysz tunel w ścianie - wejdź do niego. Na końcu tunelu jest kilka śmigieł na poruszających się. Spadnij niżej, zabij Mumie i włącz śmigła, używając KEYa na konsolecie. Po śmigłach przedostaniesz się do wątkiego przejścia w ścianie. Po walce z Mumiami znajdziesz dużą. Teraz idź do dużej piecary z ruchliwym szmurem. Po szmurze przedostań się na drugą stronę, okrąż wieżę i mostem dojdziesz na trzeci naprzeciwko. Zignoruj mijane drzwi. Przeskocz przez dziurę do następnej wieży. Przejdź przez te drzwi. Użyj KEYa by odblokować portale, a znajdziesz się w innej pieczarze. Idź mostem, wespnij się na wieżę, przeskocz na drugą wieżę i wlez w dziurę. Przedzampuj na skrzynię i znów wlez na górę. Przeskocz ogrodzenie. Zleź niżej, na dno szybu i zabij Trueform. Gdy zginie, otrzymasz duszę. Jeśli chcesz zdobyć RETRACTOR, wróć do miejsca ze śmigłami. Wskocz na drugie i spadnij z niego na dół. Wskocz na pochyłość z platformami i dostań się do najniższej grupy śmigieł. Pozostając na nich, przybliż się ścianie - zobaczysz korytarz - wiesz co robić. Na jego końcu jest pokój z Mumiami, zabij je i przejdź przez drzwi. Skręć w lewo, ścieżka zaprowadzi Cię na dół, a później na górę, po schodach, gdzie znajdziesz RETRACTOR. Wróć tamz do miejsca, w którym skręciłeś w lewo i idź dla odmiany w prawo, zabij Mumie i uruchom przełącznik używając ENGINEER'S KEYa. Kiedy to zrobisz, zatrzymasz ostrza blokujące drogę do pokoju obok. Spadnij do szybu, korytarze wprowadzą Cię do pokoju z ostatnią na poziomie duszą.

MORDANT STREET, NEW YORK

Używając masła przedostań się do Cathedral of Pain. Wejdź w korytarz z obrazkiem brązowej, duchopodobnej postaci. Po schodach dostaniesz się do schizmy, żeby ją otworzyć, musisz mieć RETRACTOR. Zapasie Cię do środka i jesteś na Mordant Street. Idź naprzód, aż nie dotrzesz do wielkiego pokoju ze złamanymi schodami i platformami powyżej. Zobaczysz filmik z gościem. Twoim klientem. Uciekne, a Ty masz go znaleźć. Leć przez najbliższe drzwi, popełaj się po okolicy, aż nie znajdziesz generatora. Włącz go i voilà! Mamy dwiwo. Wróć do pomieszczenia, w którym zobaczyłeś filmik. W środku pokoju jest filar ze światłem - dotknij bramy, to się otworzy. Wbiegnij do środka i uruchom windę. Kiedy wjedziesz na górę, idź w prawo, przeskakując lukę w podłodze. Idź w lewo ścieżką, gdy zaczniesz iść długimi drewnianymi korytarzami - jesteś na właściwej drodze. Będziesz musiał rozwalić skrzynie blokujące Ci przejście, idź dalej i znajdziesz ACCUMULATOR. Później zobaczysz korytarz z krwiospadem po lewej. Wespnij się po nim i przejdź przez ciemne, wilgotne korytarze, brodząc po kolana we krwi (no chyba, że się schylisz, to będziesz ją miał po uszy). W ten sposób dobrniesz do strychu, gdzie zmierzysz się z Domorosłym Zabójcą. Wal do niego wszystkim, co masz, kiedy zmaleje Ci energia zasłoń się tarczą ENSEIGNE, by zablokować jego ataki. Kiedy oberwie swoją dolę, zniknie w zielonej mgle. Wróć do rzeki krwi, aż nie przestaniesz słyszeć muzyki, wtedy wróć, a Domorosły pojawi się na środku pokoju. Powtórz manewr, a zacznie zmieniać się w potwora. Gdy wrzeszcząc ukłknie na podłodze, wyciągnij SHADOWGUNa i strzel parę razy. Umrze zostawiając po sobie duszę i PRISM - mały fioletowy kryształ, weź go. W drodze do Domorosłego powinieneś znaleźć kolejny ACCUMULATOR. Teraz masz możliwość dotarcia do dużej bramy z małym ołtarzykiem naprzeciwko. Użyj PRISM by otworzyć bramę i wejdź w dwiwo .... pojawisz się w Engine Block, jesteś teraz w stanie wyłączyć jeden z tłoków.

DOWN STREET STATION LONDON

Przenieś się do Cathedral of Pain i przejdź wejściem po lewej (z czerwonym symbolem noża powyżej). Wespnij się po schodach i użyj RETRACTORa, by otworzyć przejście. Zasze Cię do środka. Idąc znajdziesz na bruku JACK'S JOURNAL. Idź dalej schodami w dół, po lewej będziesz mał tunel, który doprowadzi Cię do rozwidlenia. Pojdziesz w prawo, aż dojdziesz do pokoju z zielonkawą wodąZanurkuj i przepłyń do wejścia następnego tunelu. W kolejnej komnacie wypłyń na powierzchnię, uważając na ostrza. Wydostań się z wody i idź do niebieskiego pokoju. Drzwi zamkną się za Tobą, odwróć się i użyj przycisku uruchamiającego windę. Gdy z niej wyjdziesz idź w lewo, aż nie zobaczysz śmigieł, pojawiających się i znikających w wodzie. Ostrożnie przepłyń na drugą stronę. Płynąc stąd dotrzesz do komnaty Kuby Rozpruwacza. Jest raczej prosty do rozwalki - ENSEIGNE i automat powalą go na kolanka, a wtedy SHADOWGUN i możesz wesoło zabrać jego duszę i PRISM. Po śmierci Jacka przejdź ścieżką, która doprowadzi Cię z powrotem do jego komnaty. Rozejrzyj się, boczna dróżka doprowadzi Cię do bramy, która podobnie jak w przypadku Domorosłego, przeniesie Cię do Engine Block.

GARDELLE JAIL, TEXAS

Muzyka na tym levelu jest faktycznie w stanie doprowadzić do obłędu. Posłuchajcie z rozsądkiem. W Cathedral of Pain idź w górę schodami, a usłyszysz coś w rodzaju pieśni religijnej, znajdziesz tam zamkniętą schimę, którą otworzysz RETRACTOREm i zasze Cię do środka. Jesteś w więzieniu, idź prosto do korytarza i odwróć się w prawo. Trupy strażników będą Cię nękać strzałami, więc uśmierć ich jeszcze bardziej. Wylądujesz w dużym pomieszczeniu. Na lewo od wejścia, którym się tu dostałeś, jest wejście nr 2. Idąc nim znajdziesz dziurę w ścianie, przejdź przez nią. Usłyszysz syrenę policyjną na końcu drogi będzie mała strażnica. Naprzeciwko ściany leży golem z obciętym ramieniem. Ramię, leżące naopodal, trzyma przepustkę więzienną, weź ją sobie zabierz. Przepustki będziesz używał do otwierania drzwi i krat. Wróć do Cathedral of Pain, jedna ze schimi doprowadzi Cię do golema w błękitnym ubraniu, to Marco Cruz znany jako "Rapo Man". Na kolana go, GUN i zabierz jego duszyczkę. Wróć do Cathedral of Pain i przejdź przez następną schimę. Za nią czeka Milto Pike, alias "Video Nasty Killer". Proszę państwa, kolenka, GUN i runusie. Nie zapomnij zabrać duszy. Idź teraz do korytarza po prawej, powinieneś znaleźć ACCUMULATOR i windę, którą uruchomisz JAIL CARDem. Zjedź nią na dół. Dojdziesz do Insanity Ward, gdzie zmierzysz się z Doktorem Batrachianem, "Lizard Kingiem". Sposób zabicia ten sam, co w poprzednich przypadkach, zabierz duszę i PRISM. W tym samym pomieszczeniu znajdziesz bramę przenoszącą do Engine Block.

ASYLUM: ENGINE BLOCK

Możesz się tu dostać, gdy pokonasz soryjnych mordemów, albo po prostu wejdź do czerwonego wózka w Asylum Cegowaya. Dużo zdobędziesz zabijając Trueformy siedzące w klatkach. Kiedy znajdziesz się w pokoju ze złotą zbroją na ścianie, przyrzyj jej się uważnie, ma na sobie numer. W pomieszczeniu się również trzy przełączniki dla ENGINEER'S KEYa. Będziesz musiał nim ustawić poziom czerwonego płynu wewnątrz rury. By wyłączyć tłok ENGINEu, musisz ustalić kombinację, znajdziesz ją w JACK'S JOURNAL.

Przenieś się z powrotem do Cegowaya i wejdź do wózka. Dalej idź prosto i skręć w lewo. Otwórz drzwi, a zobaczysz linę rozpiętą nad wielkim wejściem. Zejdź na dół i zabij Mumie, inaczej zeszrolą Cię z liny. Teraz użyj jej i posuwaj się naprzód, aż znajdziesz się w ciągłym pokoju. Kombinacja to 5-5-5 i tłok nr1 się wyłączą.

Tłok nr 2 wyłączasz po zabiciu Jacka the Rippera. Szyfr to 1-2-4. Kiedy umrze Domorosły, będziesz mógł zatrzymać tłok nr 3. 3-1-2 to sposób na to, by się udało. Po czwartego tłoka dojdziesz po zabiciu "Lizard Kinga". Zabij wszystkie Hogsy-Mumie, dla bezpieczeństwa, po prawej i lewej masz małe wnęki z konsoletami. Otworzą się drzwi, prowadzące do zarośniałej ścieżki, na końcu której czeka Cię pokój z Trueformami siedzącymi w czerwonych klatkach. Idź prosto i użyj ENGINEER'S KEY, by otworzyć wyjście. Wróć na początek pokoju, po skrzyniach dostań się do klatek z Trueformami i przeskocz do wyjścia. Drewnianym korytarzem leć do winijących na czerwonym prącie ostrzy. Doskocz do prąta i idź w lewo, by pojawić się na czerwonej arenie. Zabij Mumie i kluczem otwórz wyjście. Tunelem przejdź na kolejną arenę, idź w górę czerwoną klatą i dotknij drzwi - otworzą się. Dojdziesz do sterowni tłoka. Czy liczby 2-4-5 coś Ci mówią? Jeśli tak, właśnie wyłączyłeś czwarty tłok.

THE FINAL OBSTACLE: LEGION

Gdy unieruchomisz wszystkie tłoki, będziesz mógł je przeskoczyć i przedostaniesz się na drugą stronę. Twój zmarły brat Luke poprowadzi Cię do pustej sali, w której przyjdzie Ci zmierzyć się z Legionem ... czyli Szatanem, bo wedle bibli, to jedno z jego imion. By go zabić, warto posiadać VIOLATORa w jednej łapie, a SHADOWGUNA w drugiej i walić do Legiona z obydwu rąk. Gdy umrze czeka Cię jeszcze demko (mam nadzieję, że sobie z nim poradzisz) i koniec.

Hasta la vista, baby! Hajna się tutaj...

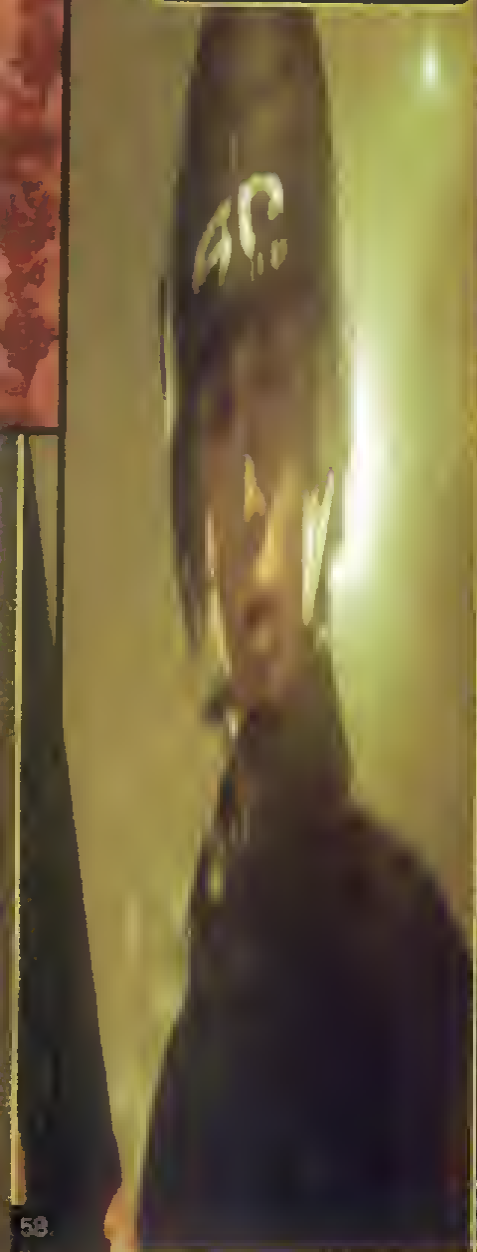
Dla Redakcji PSX EXTREME
(ale oprzeszał redaktor naczelny magazynu MANIAC)
Sasza

G-POLICE

WARRIORS OF ORION

HIV

...ziam ...dzie, że nie jestem ...zystkowym piątym ko... ...wozu i opis ten pomoże ...ci nieco. Bez zbędnych ko... mentarzy, przejdę do konkretów



POJAZDY:

Havoc

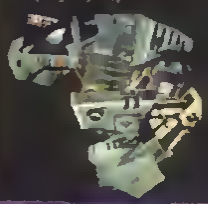
Podstawowa jednostka G-Police. Dość zwrotna, ale słabo opancerzona. Wyste...puje jedynie w początkowych misjach, kto...re nie wymagają specjalnie ubajerzonych pojazdów.

Venom

Mocniej opancerzona, szybsza i bardziej zwrotna wersja Havoca.

Rhino

Transporter opancerzony o napędzie jądrowym(!), z fabrycznie montowanym moż...działem i automatycznym działkiem (kom...puter pokładowy sam wybiera niszczy...ciela). Posiada dość dobre opancerzenie i ...oże rozwinąć dużą szybkość (gdy poja...wi się napis "Boost Available", naciśnij dwu...krotnie ↑ przytrzymaj "X").



Raptor

Pojazd kroczący (mech) doskonale uzbro...jony i opancerzony. Dzięki pokładowemu systemowi automatycznego śledze...nia celu może bez najmniejszego problemu niszczyć nawet najbardziej zwrotne jed...nostki (po zablokowaniu celownika trzy...maj spust działka - komputer sam zajmie się celowaniem), a siła ognia działka po...zwala niszczyć nawet krążowniki. Dodat...kowo, dzięki systemowi silników odrzuto...wych może "skakać" (L1) na dużą wyso...kość i szybować (trzymaj ↑), co pozwala na pokonywanie wszystkich przeszkód te...renowych, a także na szybką ucieczkę z pola walki, kiedy zrobi się gorąco (nagłe skoki skutecznie szczególnie w walce z krą...żownikami).

Corsair

Myśliwiec zdolny do walki poza atmosfe...rą. Standardowo wyposażony w działko plazmowe i dość dobre uzbrojenie, jed...nak nieco mniej zwrotny od Venoma, nie może latać tyłem. Podczas walki w prze...strzeni z myśliwcami pamiętaj, żeby od ...czasu do czasu hamować - w przeciw...nym razie przelecisz cel, a ten z rado...ścią usiądzie Ci na ogonie.

BRONIE:

GSh45 DD 30mm Cannon

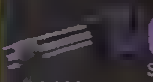
Standardowe działo - jest mało skuteczne i szybko się grzeje, ale w początkowych misjach powinno wystarczyć.

AAG 53E 25mm Cannon

Bardziej szybkostrzelne, a przez to lepiej nadające się do zwalczania celów latających niż pokładowego działa.

UOC20 20mm Cannon

Mniejsza i słabsza wer...ja pokładowego działa montowana w Rhino.



RC35s 35mm Cannon

Stanowczo najlepszy mały...działa spotykany w grze, instalowany fabrycznie w Raptorze. Dysponuje dosko...nałą szybkostrzelnością i siłą rażenia, co w połączeniu z systemem automatycznego śle...dzenia celu (po zablokowaniu celownika) daje doskonałe rezultaty w niszczeniu wszystkich typów jednostek.

BW26M 80GW Laser

Star...bardowy laser bardziej skuteczny od działa, ale szybciej się nagrzewa.

CN101 120GW Laser

Ulepszona wersja la...sera, o większej mocy ...rażenia i ...strzelności.

OU160 60GW Laser

Szybkostrzelny laser ...małej mocy, montowany w Rhino.

Mk II Plasma Cannon

Szybkostrzelne działk... plazmowe o dość d...że mocy. Podstawowa broń w walce "to...smicznej".

Soulseeker Miesilo...

Wolno...słabo jeśli chc...dzi o siłę rażenia - ra...kietą samonaprowadzającą się, przydaje się tylko w pierwszych misjach - do zastrzel...wania wolno poruszających się celów.

EPP Mk II

Generator impulsó... elektromagnety...nych, zdolny ogłu...szyć elektronikę każdego pojazdu, w efekcie obezwładniając go bez niszczenia.

Vanguard Mk II Bomb

Naprowadzana rakieta wodoodporna eksplodująca przy eksplozji fali infradźwiękowej z łatwością naruszające strukturę budynków.

Vindicator Rocket

Nieco ulepszona rakieta samonaprowadzająca się, dysponująca specjalnym oprogramowaniem uniemożliwiającym wystrzelenie w kierunku przyjaznego pojazdu

Siren Missile

Rakieta naprowadzana, o dużej sile rażenia. Doskonale nadaje się do walki z działami, czołgami i krążownikami

Gemini Missile

Rakieta samonaprowadzająca się, wystrzeliwana parami skutecznie zwiększa szanse trafienia

MBL02 Mortar

Moździerz montowany w Rhino, o dużej sile rażenia. Doskonale nadaje się do niszczenia wszystkich celów naziemnych, a dzięki trajektorii lotu możliwe jest prowadzenie skutecznego ostrzelu zza zasłony

CB05 Cluster Bomb

Bomba przeznaczona do niszczenia pojazdów naziemnych odpalana seriami po 5, w różnych kierunkach odstępach.

BBQ Mk III Rocket

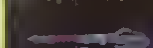
Rakieta z głowicą napalmową, doskonale nadająca się do niszczenia konwojów - jeden strzał może zniszczyć kilka pojazdów.

Starburst Missiles

Szybkie, samonaprowadzające się pociski - komputer sam ustala cele!, wystrzeliwane seriami po 8 sztuk. Niestety, z powodu małej zwrotności nie nadają się do niszczenia myśliwców, ale za to dość dobrze sprawują się podczas ataków na wolniejsze jednostki.

Harbinger Cannon

Niekierowane działko montowane w Razorze, o bardzo dużej sile rażenia (należy uważać, aby przypadkiem nie zniszczyć własnych jednostek). Bardzo dobrze uzupełnia wbudowany karabin - zacznij ostrzał karabinem, a gdy komputer namierzy już cel, otwórz ogień.



Hkr Pursuit Missile

Automatycznie kierowane rakiety wystrzeliwane seriami po 6 sztuk. Przydają się szczególnie w pobliżu celu naziemnego transportu - można nimi strzelać niemalże na oślep, pokładowy komputer postara się, aby nie trafiły w przyjazne cele.

Darkfire Rocket

Silniejsza wersja rakiety Siren, umożliwiająca strzelanie seriami (gdy przytrzymasz spust) - dzięki temu można w kilka sekund zniszczyć nawet najlepiej opancerzone cele.

Helix Homing Rocket

Rakiety samonaprowadzające się o dużej sile rażenia, wystrzeliwane seriami po 3 sztuki. Niestety, z powodu małej prędkości nie nadają się do walki z myśliwcami. Jeżeli jesteś blisko dużego statku, możesz skorzystać z nich jak z rakiet niekierowanych

Super Starburst Missile

Doskonałe rakiety kierowane wystrzeliwane seriami po 8 sztuk. Możesz określić osobny cel każdej rakiecie - gdy trzymasz spust, wrogie pojazdy przelatujące przez Twój celownik zostaną automatycznie zapamiętane. Po zwolnieniu spustu zostaje wystrzelona salwa rakiet celujących w wyznaczone cele. Dzięki dużej szybkości i zwrotności możesz nimi zestrzelić nawet najszybsze myśliwce, ale z powodu małej siły rażenia będziesz musiał zablokować na każdym kilka rakiet.

EFU19 Sonic Rocket

Rakieta niekierowana, wystrzeliwana seriami po 3 sztuki. Doskonale nadaje się do niszczenia dużych celów, takich jak asteroidy i transportowce.

Mk IV Fusion Warhead

Bomba jądrowa o bardzo dużej sile rażenia (Eureka!), ale pozbawiona napędu (musisz rozpędzić się w kierunku celu, odpalić ją i zahamować) Pojedynczy wybuch może zniszczyć nawet największe asteroidy, ale ze względu na prędkość lotu i trudności w kierowaniu jest zupełnie nieprzydatna w walce ze statkami (oprócz ostatniej misji, w której jest użyteczna do wykończenia statku-bazy Marines).

MISJE BONUSOWE

W niektórych misjach występują dodatkowe cele (Sdcondary Objectives). Za ich wykonanie otrzymujesz dostęp do bonusowych poziomów. W sumie jest ich 15 (dostępne w Database). Jednak nie ma sensu ich opisywanie, gdyż wszelkie wytyczne i podpowiedzi są generowane przez komputer pokładowy. Nie mają nic wspólnego z fabułą.

OPIS MISJI

1. Back on Patrol (...POLICE)

Zaczynasz od rutynowego [illegible] Lecz za dowódcą, aż natknięcie [illegible] myśliwca syndykatu. Płacą się kompl[illegible] myśliwce rozpadają się po pie[illegible] więc możesz [illegible] Po [illegible] pewnej [illegible] ochrony konwoju [illegible] przy wylocie [illegible] atakuje eskadra myśliwców, które będą musiał zniszczyć. Nie [illegible] [illegible] bo wystrzelisz [illegible] wroga. Po [illegible] do kwatery głównej [illegible] na dachu najwyższego budynku, po czym [illegible] dalej celom sprawdzenia [illegible] portowców. Zadanie [illegible] ochronie na [illegible] Sunrise) - znajdziesz [illegible] ładunek [illegible] [illegible] myśliwców. Po [illegible] możesz spokojnie wrócić [illegible] bazy

Pozostaje jeszcze wypełnienie [illegible] dalekiego: ochrony lekkiego transportera, przeloty przez stałym gangu [illegible]. Znajdź transportowiec, leć [illegible] w dół (przyda się [illegible] Obserwuj dokładnie [illegible] - [illegible] chają od pierwszego [illegible] ale następnie spora grupa [illegible] bardzo szybko. Strzel [illegible] z [illegible] gruby, bo gang "[illegible]" bardzo często pozostali [illegible] wpakują się na celownik

2. Gang Warfare (Partnerzy: OCTOPI)

Zaczynasz od [illegible] w trakcie [illegible] którego będziesz musiał [illegible] naszym gangu (w trakcie [illegible] sieć przelecz tunelem do [illegible] sektora). Będziesz miał [illegible] uzupełnić amunicję, więc możesz [illegible] rakiety [illegible] Kolejnym zadaniem, jakie [illegible] przed tobą HQ, jest obrona [illegible]. Po zestrzeleniu [illegible] myśliwce ulecą do [illegible] gangu [illegible] pierw odstrzel działa [illegible] na budynkach, a następnie [illegible] same [illegible] le. Jedna z nich będzie [illegible] gangu [illegible] zaraz zniszczyć ją "wyeonsolenie", ale lepiej wydaj rozkaz atakuj [illegible] (siedzisz wtedy na celowniku, [illegible] Rl [illegible] taw "broń GROUND+TM naciśnij [illegible]) - w ten sposób zaliczysz [illegible] Po [illegible] niu budynku zostaniesz [illegible] przez myśliwce syndykatu. Po rozprawieniu się z nimi możesz spokojnie wrócić do bazy

3. Remote Control! (Partnerzy: BRAINS)

Najpierw leć do tunelu [illegible] EPP obezwładnij obie znajdujące się [illegible] (wymaga to kilku trafień). Następnie [illegible] wyeksplodowane materiałami wybuchowymi. Zdalnie sterowane bombowce będziesz musiał obserwować [illegible] zanim [illegible] A[illegible] se Construction Yard. Po obezwładnieniu wszystkich pojazdów uzupełnij amunicję w bazie i leć zniszczyć dwa [illegible] wyrzutnie (trzecie [illegible]) oraz nadajnik tworzący jak wielki radar).

4. Desperate Measures
(Password: FINGER)

Wkrótce HO odkry
pce i zbombard
wielkimi tbami pope
nowoju. Nie atakuj k
w

5. Syndicate Operations
(Password: BANANA)

6. Live Export
(Password: JUNGLE)

W
echo
daj. Idź dale
na
do

7. The Rhino
(Password: VOODOO)

8. Hostage Situation
(Password: SQUEAK)

9. Stealth Option
(Password: DUNDEE)

s do ochrony bo
szczególnie ze prze
mać specjalnie dla nieg

10. Calm before the Storm
(Password: TEAPOT)

Leć zeskanow
ny tower - znisz
ce
kolejnych celów
re
rym będziesz
dy do Nast

dalej (dopóki opo
celami k

się tarymi celami ida ntyl

11. Distress Call
(Password: BUTTER)

L
Zaatakuj
Ma
mi
Cecha
je
ponownie

w
strzałami
przezyje

12. Rearguard
(Password: INDIGO)

strzału
ponow

na tyle aby

myśliw
zak

odcinającego
po
pułapki
dodatkowy wy

13. Dasa Kamov
(Password: STROUD)

Musisz
ce
wy
mogą

14. Testing Ground
(Password: ELIXIR)

mować napierające

15. Last Stand
(Password: LIQUID)

Zaczynasz tak jak
owe uzbrojenie. Two
zawagi liczebnej wroga
ol dodatkowy wypełni

16. Hit and Run
(Password: STAPLE)

Najpierw
korzystaj
zmierz
Mu

17. The Defector
(Password: SHIRTS)

G
dobry poc
Potem zajr
ni
jednostk
na mapie
zyj
trzymaj się w powro
h budynk

18. First Assault
(Password: APPLES)

tępnie
towali
pr

19. Planetary Defences
(Password: GADGET)

tunelu
dopiero
sporo

20. Supply Raid
(Password: TANUKI)

zno
cho

21. Colony Transmitor
(Password: SALADS)

22. Critical Point
(Password: DUFFCO)

znajdź bazę Munne
wym celem jest odna

23. Difficulty
(Password: PHONES)

Zacznij od zniszcz
stanie jednocześ
ymuj się ochroną k
atakujące krążownik Mar
postar
aby

24. Escape Attempt
(Password: ASSERT)

W tej
jednostki na
hangarach)

25. Low Orbit
(Password: OXYGEN)

Pierwsz
w
co by z
wroga. Pot

26. The Barrosa
(Password: JOYPAD)

Wszyst
wroga (k

27. Asteroid Escort
(Password: ACTIVE)

następnie p
zbie
wyleci

28. Mining Platform
(Password: MENACE)

Pocz
już kilka
patrol

29. Shutdown
(Password: WINDOW)

Znajdź z
jest
wać m

30. Final Assault
(Password: AGENDA)

broń na
leciąc prost
zapo
sek
przed atakam

mi
putor

powie

FINAL FANTASY VIII

Nniejszym otwieram opis FF8 mam nadzieję że zadowoli wymagania zarówno tych wymagających pod względem walorów artystycznych oraz zawartości merytorycznej. Nie jest to całość co prawda opis przejścia prowadzi do samego końca opowieści lecz nie jest aż tak bardzo szczegółowy zaś z elementów technicznych przedstawiłem tylko te najpotrzebniejsze (z tych co się zmieściły) resztę postaram się przedstawić za miesiąc.

Na otwarcie część techniczną powiem, że po FF8 spodziewałem się przynajmniej tak dobrego opracowania technicznego jakie miejsce w FF7 i, co najważniejsze, na zawodzę się. Gra przydzieca dotąd zawartych w sobie elementów lecz to jednocześnie daje dużą porcję radochy z grania, zwłaszcza tam miałkom jak ja. No dobra, koniec wstępniaka, zaczynam na początek z dłuższą rury.

PARAMETRY

HP jak zwykle wskazuje ilość energii życiowej.
Str siła fizyczna postaci, determinuje moc ataków fizycznych.
Vit wytrzymałość ciała, czyli stopień odporności na fizyczne.
Mag współczynnik siły magicznej determinujący moc czarów.
Spr inna zdolność odporności na magię.
Spd szybkość decydująca o częstotliwości wykonywania ATB.
Eva współczynnik umożliwiający unikanie ataków.
Hit celność ataku fizycznego, podobna wielkość jak wartość porównywana przy uruchamianiu uników przeciwnika.
Luck decyduje o częstotliwości zadawania ataków krytycznych lub podwójnej zdobyczy.
Aha, dla przypomnienia: ATB (Active Time Battle) oznacza pasek, który po wypełnieniu uprawnia do wykonania akcji.

ŻYWIOŁY

Żaden szanujący się RPG nie może obyć się bez podziału magii na żywioły. Stąd również sam FF ma je w swoim wypadku pewne zawsze ten sam dla każdej planety. Oto wachlarz:

- **Fire** magia ognia skuteczny przeciwko lodowym i wodnym kreaturom
- **Ice** lodowe magia użyteczna przeciwko stworom opartym na ogniu, zwłaszcza smokom
- **Lightning** magia błyskawic, szczególnie użyteczna przeciw maszynom.
- **Earth** magia ziemi, bezużyteczna przeciwko latającym stworom
- **Wind** magia wiatru, szczególnie niebezpieczna dla latających"
- **Water** magia wodna, najskuteczniejsza przeciw opartym na ogniu stworom.
- **Bio** magia „biologiczna" użyteczna przeciwko większości żywych stworzeń, nie działa na maszyny
- **Holy** magia z tego typu jest szczególnie użyteczna przeciwko „zombiakom"

Oprócz tego występuje również magia nie opierająca się żadnym z żywiołów innych elementów, przeciwko której obrona reprezentuje wyłącznie współczynnik Spr postaci.

ANOMALIE STATUSU

Wszystkie seria Final Fantasy jest pokaźna ilość rożnorakich anomalii zdrowotnych, przed którą oczywiście gracz ma za zadanie maksymalnie się zabezpieczyć oraz umiejętnie wykorzystać przeciwko wrogom w postaci odpowiednich czarów. Oto lista wraz z odpowiednim komentarzem:

- **Zombie** „ucieleśnienie" na magia leczącą - czary typu Revivers odbierają energię zamiast dodawać
- **Death** natychmiastowa lub następująca po pewnym czasie (Doom) śmierć
- **Darkness** zdecydowanie zmniejszone celność ataku fizycznego
- **Curse** blokada Limit Breaks
- **Confusion** anomalia ta powoduje złe zachowanie postaci, np. atakowanie swoich sprzymierzeńców. Ulega zniknięciu przy dostaniu strat od ataku fizycznego.
- **Drain** (Absorption) „wyssanie" czyjegoś HP w celu uzupełnienia własnego.
- **Silence** zablokowanie korzystania z magii
- **Berserk** stała utrata kontroli nad postacią na rzecz jej nieustannego ataku fizycznego.
- **Sleep** czasowa zapaść w sen, postać budzi się również, gdy zostanie zaatakowana fizycznie.
- **Stop** czasowe unieruchomienie postaci

- **Petrify** stała unieruchomienie poprzez zamianę w kamień, natychmiastowe lub po upływie wyznaczonego czasu (**Petrifying**)
- **Slow** znaczne spowolnienie ATB postaci

- **Poison** trucizna powodująca straty HP w przypadku kontaktu z otwartą ranką lub skaleczeniem.

Vit 0 czyli wyłączenie zarówno wartości fizycznej

PRZEDMIOTY

Jak w jednej innej grze tej firmy chyba w Star Ocean mamy do czynienia z dosłownie gigantyczną ilością różnorakich przedmiotów z których każdy może mieć po kilka zastosowań. Przedmioty te możemy zdobywać na kilka sposobów kupując w sklepach (znajdziemy przeciwników w czasie walk, uzyskując po walkach czy też wytwarzając z innych (można też przewidzieć karty do gry). Szkoda jednak, że cała ta globalna ilość kręci się wyłącznie wokół wspomagania rozwoju przeciwników ale i tak przynajmniej mamy nadzieję odkrywając i przetwarzając coraz to nowsze komponenty.
Wchodząc do menu item można zauważyć, że przedmioty porządkowane są (opcja Sort) w odpowiedniej kolejności odnawiające HP oraz status (np. Potion, Remedy) magiczne używane w walkach (np. Death Stone), używane tylko na mapie lub w Save P (np. Tent) odnawiające GF (np. GF Returner), dodające Guardian zdolności (np. Spd-J Scroll), amunicja dla Irvine a (np. Dark Ammo), wykorzystywane do przetwarzania oraz ulepszanie broni (np. Magic Stone, Turtle Shell) używane przez Questa do uczenia się nowych Limit Breaks, chociaż również do przetwarzania (np. Missile) zawierające magiczne elementy, przetwarzane i używane do podnoszenia kompatybilności z GF (np. Windmill) specjalne (np. Edea's Letter), podnoszące parametry (np. Str Up) i na końcu czasoplasma zawierające opisy nowych broni lub technik ataku. W następnym numerze postaram się przedstawić listę przydatnych, poprzednich (lub najrzadszych przedmiotów pod kątem ich użycia w przetwarzaniu wraz z podpowiedziami co do sposobów zdobycia niektórych z nich.

BOHATEROWIE

Każdy z członków drużyny charakteryzuje się specyficznym wzrostem poszczególnych parametrów, jak również charakterystycznym orężem, którym włada. Jednakże różnice w parametrach można niwelować dzięki stosowaniu Junction oraz zdolności typu Bonus, stąd praktycznie można różne pomysły bohaterami w czasie walk (przez wygląd są ograniczone przez nich Limit Breaks). Niestety w tym numerze brakło już miejsca na opisanie poszczególnych zawodników, ich oręża oraz technik ataku, stąd zachęcając nieco cierpliwości za miesiąc wszystko się ukaże.

SEED RANK

Gdy po wykonaniu misji w Dollet Squall staje się członkiem elity czyli SeeD otrzymuje również liczbową rangę oznaczającą jego stopień wojskowy. Od teraz również co określony przedział czasowy, będzie on dostawał na konto wypłatę o wysokości zależnej od rangi im wyższy stopień, tym więcej kasy. Owa ranga ulega zwiększeniu, jeżeli drużyna prawidłowo kieruje swoimi poczynaniami i postępuje dokładnie z wytycznymi przełożonych. Ranga też może iść w dół, jeśli zamiast rozwijania ścieżki fabularnej grupa wałęsa się w jednym miejscu np. nabijając sobie poziomy w walkach z potworami. Innym sposobem na podniesienie swego statusu jest zaliczanie specjalnych testów dostępnych w menu Tutorial których rozwiązywania we wczesnej fazie gry stanowi niezły sposób na dorobienie się w przyszłości niezłej kasy. Najwyższa ranga (A) zapewnia dochód po 30 000 chociaż poziom o jeden niższy (30) to już tylko 20 kawałków chociaż to też zupełnie wystarcza. Testy nie są zbyt trudne chociaż niektóre pytania mogą sprawiać kłopoty w takich wypadkach przydaje się metoda prób i błędów trzeba też trochę znać się na matematyce.

OPIS PRZEJŚCIA

Opis ten nie jest superdokładnym przedstawieniem kolejnych wydarzeń przeciwników strategii oraz sekretów to zostanie ujęte prawdopodobnie w następnym numerze. Teraz zaś parę rad na dobry początek.
Na samym początku jedną postać w drużynie należy zamienić na Draw, aby w razie potrzeby użyć magii Draw czary od przeciwników lub z Draw Points.
Zawsze gdy napotykamy nowy rodzaj wroga na ten opanowanie jakie czary można od niego wyciągnąć. Jak najczęściej to czynić, aby posiadać jak najwięcej różnorodnych czarów.
Jak najwięcej trzeba wyuczyć Diablos zdolności Mug, aby jak najczęściej uzyskiwać od wrogów przydatne przedmioty i korzystać z tego w każdej walce.
Po wyuczeniu zdolności typu Junction u danych GF, warto też szybko wyuczyć ich możliwości zamiany przedmiotów w magię co pomoże w szybkim uzyskiwaniu pełnych palet różnorodnych czarów i oszczędzi czas na wyciąganiu magii z przeciwników.
Zawsze gdy drużyna jest podzielona i akcja przerosła się z jednej grupy do drugiej należy przenosić połączone GF oraz magię do aktualnych postaci, korzystając często z menu Switch.
W wielu momentach w grze dokonujemy wyboru odpowiedzi na jakieś pytanie lub drogi dalszego postępowania wybór różnych odpowiedzi może zmieniać nieco przebieg fabuły np. wprowadzać różne dialogi, czy też zachowania postaci w odpowiednich momentach. Warto poeksperymentować.

DYSK 1

Squall budzi się w szpitalu a gdy przychodzi do niego Quistis, oboje ruszają do sali wykładowej. Tak zostaje podana wiadomość o egzaminie sprawdzianowym, na który Squall wyrusza razem ze swoją instruktorką właśnie Quistis. Przed wyjściem z sali dziewczyna informuje go, że korzystając z panelu przy swoim biurku, bohater może uzyskać dwa GF do pomocy (Shiva i Quezecotl). Tak zaopatrzony wyrusza najpierw na zwiedzanie Ogrodu (po drodze napotyka Selphie, nową kadet, która może oprowadzić po ośrodku, a następnie rusza do głównej bramy gdzie czeka Quistis. Oboje ruszają do neopodal Ogrodu jaskini.

Przed wejściem do Fire Cavern należy ustalić czas zwiedzania - jeśli chcemy trochę powalczyć i „po-Draw-ować" warto ustawić długi. Na końcu tej pełnej opartych na ogniu potworków (głównie bomby i meteoperzej) czeka nas walka z Tinterm w której szczególnie przydaje się Shiva oraz zdobyty na wrogach Blizzard. Po zwycięstwie GF się przyłącza a bohaterowie wracają do Balamb Garden.

Quistis nakazuje Squallowi zebranie się w firmowy uniform w jego kwaterze w Dormitory, a następnie udanie się pod tablicę informacyjną, gdzie następuje odprawa drużyny w składzie Squall, Zell i Selfer, która udaje się na militarną operację do Dollet. Paczka pakuje się do wozu dojeżdża drogą do miasteczka Balamb, a tam łapie się w pociąg do czekającej łodzi. Po objaśnieniu misji bojowe łodzie głównie [illegible] do ogarniętego walkami miasta.

Na ulicach napotykamy jedynych przeciwników stanowią żołnierze z Galbadi, „ciepłe Bolu" są wyłącznie rozwalkowi. Drużyna dociera [illegible] miejsce na rynku gdzie po zabezpieczeniu terenu czeka na dalsze rozkazy. Gdy odpowiednim momencie boczną ulicą przejeżdża się głupka żołnierzy, Seifer nakazuje [illegible] za nimi a droga prowadzi w stronę leżącej na wzgórzu wieżowej anteny. Zaczynają się lepsi przeciwnicy, takie wężowate poczwary, które posiadają sporo energii i niezłe atakują. Tuż przed

wieżą Seifer odłącza się, a jego miejsce zajmuje prowadząca dotąd zwiad Selphie. Nagrawszy stan w Save Poincie we wnętrzu wieży, drużyna wjeżdża windą na szczyt.

Na szczycie czeka bohaterów walka - najpierw z mięsem armatnim, które stanowi para Biggs oraz Wedge (znani z FF7), potem ich miejsce zajmuje boss, z którym jest już gorzej, gdyż używa mocnego ataku typu Breath, odejmującego wszystkim pokaźne ilość HP. Ważne jest, że można (i trzeba) gościowi wyciągnąć (Draw) GF a Sirena, można też zaopatrzyć się w czar Double, ale to wymaga dużej cierpliwości oraz ilości czarów leczących.

Po walce drużyna zjeżdża na dół, a po wyjściu na zewnątrz z góry zeskakuje kolejny boss - pajęczowaty robot X-ATM092. Najskuteczniejsza przeciwko nim jest magia typu Thunder oraz GF Quezacotl, a i tak w sumie gość jest o wiele mniej niebezpieczny od „fruwalka" z wieży. Po otrzymaniu określonej wielkości strat, robot upada i zaczyna gryźć glebę (dosłownie), czym regeneruje swoje HP. W tym momencie drużyna musi uciekać, gdyż inaczej robocik zaraz wstanie. W dodatku istnieje określony limit czasu na dotarcie do portu. Po przebiegnięciu ze zakręt X-ATM092 dogania drużynę, a ponownie unieruchomiony po chwili wstaje i rusza w dalszą pogoń. Teraz można się poddać i poprzez szybki bieg oraz umiejętne [illegible] lepiej się już nie wciągać „pajączka" do walki, choćby jeśli jeszcze dwa razy się z nim spotkamy [illegible] starczy czasu na ewakuację. Po dobiegnięciu do portu włącza się super wstawka FMV, po której drużyna wraca łodzią do Balamb.

Po dotarciu prechotą do Ogrodu i rozmowie w głównym holu, Squall rusza w prawo i spotyka Seifera, który otrzymuje surową reprymendę od przełożonych. Po dotarciu windą na drugie piętro w pobliże sali wykładowej oraz chwili czekania i rozmów z innymi wyczekującymi pojawia się asystent, który wywołuje bohaterów [illegible] do odznaczenia. Na trzecim piętrze [illegible] wręczenia promocji na SeeD m.in. Squallowi, Zellowi i Selphie, którzy następnie wracają przed salę wykładową i otrzymują zasłużone brawa.

Po powrocie do Dormitory Squall przebiera się w galowy mundur i rusza na bal. Wspaniały FMV obrazuje poczynania bohatera na parkiecie, a po odejściu jego partnerki podchodzi do niego Quistis, która proponuje nocną wyprawę do Training Center. Powróciwszy do swego pokoju Squall przebiera się w swój normalny strój i rusza do Centrum Treningowego. Oboje mogą teraz trochę powalczyć (np. z T-Rexaurem), lecz głównym celem tej eskapady jest dostanie się na balkon widokowy ścieżką zaczynającą się opodal Save Pointu. Po chwili zwierzeń, gdy dwójka bohaterów wraca do głównego kompleksu, słychać wołanie o pomoc, a po chwili na drodze staje kilka potworków, które trzeba rozwalić (nie jest to trudne dzięki GF). Po uratowaniu zaatakowanej dziewczyny, wyprawa się kończy.

Następnego dnia Squall, Zell oraz Selphie dostają przydział na swoją pierwszą misję. Na drodze prowadzącej do wyjściowej bramy czeka już Cid, który wydaje trójce odpowiednie instrukcje oraz wręcza (trzeba do niego zagadać) Squallowi Magic Lamp, która zawiera nowego GF Diablos. Jeśli ktoś czuje się już na siłach, to może z tym Guardianem teraz powalczyć, lecz uprzedzam, że niełatwo go pokonać.

Diablos opiera swoją ofensywę głównie na magii Demi, lecz najgroźniejszym jego atakiem jest Gravija, która odejmuje 3/4 aktualnie posiadanych HP. Gdy zaś ilość energii życiowej spadnie do niskich wartości, to wystarczy, aby gość machnął łapą, a postać pada (trzeba więc zaopatrzyć się w dużo Phoenix Downs). Przeciw Diablosowi warto używać jego własnych czarów (Demi), a na końcu potraktować go Limit Breakami (uaktywniają się nader często - wiadomo dlaczego).

Cel wyprawy trójki bohaterów stanowi Timber, leżące za morzem miasto, do którego można się dostać wyłącznie pociągiem, a ten odjeżdża z pobliskiego Balamb, trzeba jednak wybulić 3500 Gil na bilet. Po wejściu do pociągu i ulokowaniu się w przedziale nagła senność ogarnia drużynę, akcja przenosi się do pierwszej odsłony przygód Laguny.

Laguna oraz jego dwaj towarzysze Kiros i Ward uciekają przez las, co więcej czas uczestnicząc w walkach ze słabowitymi potworkami. W końcu docierają do wozu i odjeżdżają, akcja przenosi się do Deling City. Przyjaciele ruszają na jednego głębszego do hotelu leżącego przy ulicy biegnącej na prawo od głównego placu - restauracja mieści się wewnątrz, na prawo od wejścia. Zagadawszy do kelnerki wszyscy trzej sadowią się przy stoliku, a namówiony przez druhów Laguna zaczyna „małpiarskie" zaloty do grającej na fortepianie dziewczyny. Po szeregu zabawnych sytuacji (ten gość jest zabójczy) akcja wraca do trójki głównych bohaterów i pociągu zmierzającego do Timber. Właśnie nadchodzi czas wysiedki.

Naprzeciw drużynie wychodzi chłopak i zagaduje hasłem, na które Squall odpowiada odpowiednim odzewem (tym z „Owls" - sowy). Gość nakazuje podążanie z nim i prowadzi na pobliski peron - tam wszyscy wsiadają do podjeżdżającego pociągu. W środku Squall zmuszony jest osobiście obudzić [illegible] ruchu oporu, który okazuje się Rinoa - dziewczyna, z którą tańczył na balu. Po chwili grupa udaje się na naradę i objaśnienie [illegible], dla której właśnie zostali wynajęci nasza trójka z Balamb Garden.

Po zaznajomieniu się ze szczegółami, gdy Squall daje znać gościowi stojącemu w korytarzu, akcja przenosi się na dach pociągu, z którego drużyna + Rinoa skaczą na pociąg prezydenta. Pierwszą przeszkodę stanowią dwaj strażnicy sprawdzający czujniki na ostatnim wagonie, lecz wystarczy poczekać, aż zaczną ze sobą gadać i powoli przeczołgać się nad nimi. Teraz nadchodzi czas na odczepienie pierwszego wagonu - Zell i Selphie zajmują odpowiednie miejsca i uprzedzają Squalla o ruchach strażników, podczas gdy ten spuszcza się na linie do panelu kontrolnego i wstukuje odpowiednie kody. Gdy strażnicy zaczynają łazić, trzeba poczekać na dachu, aż sprawdzą okienko poniżej i wrócić do gracza. Po odczepieniu pierwszego wagonu nadchodzi czas na ostatni - tutaj ta sama procedura, z tym że kodów jest pięć, a nie trzy, a ruchy obsługi trzeba śledzić na własną rękę używając R1 w celu rozglądania się. Odczepiwszy co trzeba drużyna wraca do wagonu, a po zgłoszeniu gotowości rusza na walkę z prezydentem.

Fałszywy prezydent w pierwszej fazie jest normalnym ludzikiem i nie stanowi większego zagrożenia - wystarczy mu nawtłuc, czym popadnie. Po zebraniu odpowiednich batów gość zamienia się w zombiaka, który używa wprowadzających anomalie ataków i jest dość wytrzymały - wystarczy jednak użyć na nim czarów leczących lub Phoenix Down, aby padł jak mucha. Po walce drużyna wraca do Timber.

Squall, Rinoa oraz Zell lub Selphie mają teraz za zadanie dostać się do stacji telewizyjnej. Na początek ruszają od peronu w prawo i wychodzą naprzeciw wydawnictwa Timber Maniacs. Zwiedziwszy wnętrze i uzyskawszy kilka informacji, można wejść do domu obok i na piętrze wyjrzeć przez okno na boczną uliczkę - tam się należy dostać.

Aby tego dokonać, trzeba iść dalej w prawo, a następnie schodami w dół - drużyna wychodzi naprzeciw pubu i zmuszona jest rozwalić dwóch żołnierzy, po których zostaje karta do gry. W pubie pijany gostek zagradza drzwi prowadzące na ową boczną uliczkę i nieodwołalnie pragnie zostać tam gdzie leży, lecz na propozycję drinka lub zwrócenia jego karty zgadza się usunąć (a raczej zostać usuniętym, he, he) z przejścia. Boczną drogą drużyna dociera na schody prowadzące do stacji telewizyjnej, a nimi przed wielki ekran.

Zaczyna się występ prezydenta, który jednak zostaje zakłócony przez nagłe pojawienie się Quistis i Seifera, który bierze głowę państwa za zakładnika. Drużyna kieruje się teraz dalej schodami w kierunku studia, aby wspomóc dwójkę znajomych, tam po chwili rozmowy Seifer próbuje wydostać się z porwanym prezydentem, lecz zostaje powstrzymany przez pojawienie się Sorceressy, puszcza zakładnika i podąża za wiedźmą w teleberg. Teraz, ponieważ prezydent uciekł, należy się ewakuować przed wojskiem - drużyna czyni to podążając ze Quistis oraz Rinoą do owego domu, z którego wyglądaliśmy wcześniej przez okno. Przeczekawszy niebezpieczeństwo drużyna rusza z powrotem w kierunku schodów do pubu, gdzie spotyka gościa z ruchu oporu, który wręcza im bilety na ostatni pociąg z Timber. Wszyscy kierują się [illegible] dalej w prawo na peron i wsiadają do wagonu. Po chwili senny (z Zellem jako ostatnim) pociąg wyrusza w trasę.

Drużyna wysiada na pierwszej stacji (jeśli nie wysiądzie, to dojedzie w pobliże Dollet) i lokalizuje swoją pozycję na kompletnej „dziurze" (wokół góry i lasy). Teraz trzeba skierować się na północny zachód, aby dojść do zarośniętego lasem przejścia w masywie górskim. Po wejściu na ścieżkę kolejna (po zdarzeniu w drodze do Timber) niemoc ogarnia bohaterów - zaczyna się kolejna ich przygoda jako Laguny i jego dwóch towarzyszy.

Laguna, Ward i Kiros docierają do przypominającego kopalnię obiektu o nazwie Lunatic Pandora, przy wejściu napotykając kilku żołnierzy Estharu, a rozwaliwszy ich kierując się w głąb obiektu. System korytarzy ciągnie się w nieskończoność, w pewnym momencie Laguna znajduje jakiś klucz, lecz go po chwili gubi (co za kretyn), w innym zaś próbuje wysadzić się w powietrze, lecz na szczęście kończy się to tylko przetoczeniem się wielkiego głazu. Kierując się w górę przyjaciele docierają do urwiska, gdzie zmuszeni są stawić czoła kilku grupkom żołnierzy Estharu. Podczas ostatniej (czwartej) walki ostatni ginący przeciwnik wykonuje desperacki atak sprowadzający HP Warda i Kirosa do jednego punktu, czyli o włos od śmierci. Po kolejnej tragikomicznej (bardziej komicznej) sytuacji akcja wraca do głównych bohaterów, którzy po raz kolejny stwierdzają, że nic z tego nie kumają i ruszają dalej.

Po przejściu na drugą stronę lasu można w pobliżu zauważyć wielką budowlę - jest to Ogród Galbadia, do którego dążyła drużyna. Po wejściu a następnie dotarciu do bramek wejściowych Quistis wyrusza na poszukiwanie naczelnika, a reszta rozgląda się po otoczeniu. Podczas tego ukazuje się informacja, że drużyna ma się udać do sali spotkań, która znajduje się na pierwszym piętrze, idąc od głównego placu północną odnogą, a następnie schodami w górę. Na miejscu bohaterowie dowiadują się o egzekucji Seifera i popadają w zamyślenie, a Squall po rozmowie z pozostałymi nieco się wkurza i opuszcza pokój. Gdy wychodzi na główny plac, dociera do niego dwójka znajomych Seifera - Fujin i Raijin, którzy przybyli tu z nowymi rozkazami, a po chwili cała drużyna zbiera się przy wyjściu z Ogrodu, gdzie następuje spotkanie z naczelnikiem i otrzymanie nowego rozkazu - zabicie Sorceressy. Do bohaterów dołącza się

M A G I A

W[illegible] [illegible] typowe [illegible] [illegible] wyglądu [illegible] od [illegible] będnej [illegible] [illegible] jednak z drugiej strony, [illegible] imponują one się, a nawet [illegible] się przerażająco słabe - już we wczesnej fazie gry [illegible] używane jako alternatywy ataku fizycznego działowe [illegible] się z celem, chyba że chce się popatrzeć na ładną grafikę. Jedynym, co zdaje egzamin, jest łączenie magii z parametrami i odpowiednie dopasowywanie efektów poszczególnych czarów do własnych upodobań. W opisie umieściłem [illegible] tabelę opisującą liczbowy wpływ czarów na po[illegible] z poszczególnymi parametrami oraz odpornością [illegible] bez [illegible] ze [illegible] tą ściągnąłem z Internetu, gdy [illegible] aby się osobiście bawić w jej tworzenie, lecz prawidłowość dokładnie sprawdziłem). Czary [illegible] zdobywać w trojaki sposób: poprzez wyciąganie z [illegible]ów komendą Draw, chleptanie ją z rozsianych po świecie Draw Pointów (również dzięki tej komendzie) oraz przez wytwarzanie z przedmiotów. Opisując dostępną magię, podzieliłem ją na pięć typów (według własnego widzimisię) i opatrzyłem symbolami obszaru działania: (J) jeden przeciwnik, (W) [illegible] wszyscy wrogowie. Here it goes.

MAGIA OFENSYWNA

Fire, Fira, Firaga [illegible] magia żywiołu ognia (upo[illegible] od najsłabszego do najsilniejszego czaru). (J)
Blizzard, Blizzara, Blizzaga [illegible] magia żywiołu lodu. (J)
Thunder, Thundara, Thundaga podstawowa magia żywiołu błyskawic. (J)
Water jedyny czar typu wodnego [illegible]
Aero, Tornado czary żywiołu wiatru [illegible] (W)
Quake jedyny czar typu [illegible] średniej mocy. (W)
Bio klasyczny czar [illegible] dodatkowo [illegible]
Holy klasyczny czar [illegible] tylko przeciwko [illegible]
Flare czar wywodzący się [illegible] ognia, lecz zadający straty typu non-elemental, średnio [illegible]
Meteor czar sprowadzający [illegible] deszcz [illegible] meteorów zadających straty typu non-elemental losowo wybranym celom. (W)
Ultima bardzo silna magia typu non-elemental (W)
Demi czar odejmujący przeciwnikowi [illegible] HP.

MAGIA ANOMALII (J)

Sleep [illegible]ep
Silence powoduje Silence
Blind powoduje Darkness
Berserk powoduje Berserk
Confuse powoduje Confusion.
Break czar powodujący natychmiastowe Petrify [illegible] jednak skuteczności.
Death natychmiastowa śmierć rywala, również [illegible]
Slow powoduje Slow
Stop [illegible] Stop.
Zombie powoduje Zombie.
Pain powoduje Silence, Poison i Darkness
Meltdown czar obniżający czasowo do 0 wartość obrony fizycznej i magicznej przeciwnika (Vit 0)
Dispel czar anulujący każdy pozytywny status (np. Shell)
Drain czar pobierający niewielką ilość HP przeciwnika [illegible] (Absorption)

MAGIA WSPOMAGAJĄCA (J)

Protect [illegible]
Shell [illegible] magicznych
Reflect czar [illegible] odbijająca najprostszą magię ofensywną [illegible] większość magii anomalii
Haste przyspieszenie ATB
Float czar unoszący zawodnika nad ziemię (zabezpieczenie przed oddziaływaniem ziemi)
Double czar umożliwiający rzucanie dowolnego czaru dw[illegible] w czasie jednej tury
Triple [illegible] lecz trzy razy
Aura [illegible] korzystanie z Limit Breaks bez [illegible] krytyczny (mała ilość HP)

MAGIA LECZNICZA (J)

Cure, Cura, Curaga [illegible] uzupełniające HP
Life, Full-Life czary [illegible] poległych w boju [illegible] drugi z całością HP
Esuna czar anulujący większość anomalii statusu
Regen czar powodujący systematyczne odnawianie HP

MAGIA DODATKOWA

Scan czar podający parametry przeciwnika wraz z jego mocnymi i słabymi punktami. (J)

TRIPLE TRIAD

[illegible] w której [illegible] obrazki występujące w grze po[illegible] Gra nie jest skom[illegible] dodatkowe reguły po[illegible] Trzeba niekiedy nieźle [illegible] można prawie z każdą nap[illegible] choć zazwyczaj tylko niektóre dysponują unikatowymi kartami, które warto dołączyć do kolekcji. Na własne Triple T[illegible] tylko dodatkiem i nie ma żadnego wpływu na fabułę, a z[illegible] nie przydają się zbytnio, chociaż z kilku z nich można [illegible] (Card Mod) całkiem niezłe gadżety, ale ogólnie ta [illegible] kolekcjonowania, dla którego właśnie gra te zmusza do [illegible] dłuższych przestojów w fabule.

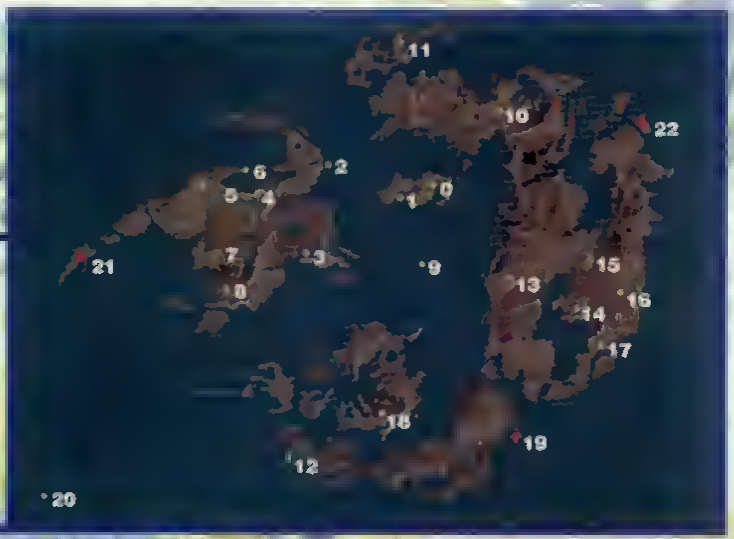
Ogólne zasady są proste: mając podzielone na [illegible] dziewięć pole, kładziemy na poszczególnych [illegible] karty tak, aby sąsiadując z kartami przeciwnika miały od [illegible] sąsiadujące numery wyższe, co powoduje zdobycie karty rywala. Oczywiście ten również chce przebić nasze numery, stąd warto dokładnie planować umieszczenie kart na planszy. W miarę odwiedzania kolejnych regionów świata poznajemy dodatkowe zasady, polegające na odpowiednich układach sąsiadujących [illegible] wicie wkurza, zwłaszcza gdy się wtopia)

Karty można zdobywać poprzez wygrywanie gier, ale też można uzyskiwać je po walkach z przeciwnikami lub zamieniać w nie wrogów. Ta ostatnia możliwość dotyczy jednak [illegible] bossów nie da się zamienić [illegible] jak również tych GF-ów oraz bohaterów [illegible] zdobywa się poprzez ich wygranie. W następnym numerze być może za[illegible] listę [illegible] w grze kart wraz z przedmiotami [illegible] przetworzeniu, ale to nic pewnego, gdyż [illegible] komuś się to przyda. [illegible]

0 - Balamb Garden
1 - [illegible]
2 - Dollet
3 - Timber
4 - Galbadia Garden
5 - Deling City
6 - Tomb of The Unknown King
7 - Desert Prison
8 - Winhill
9 - Fisherman's Horizon
10 - Trabia Garden
11 - Shumi Village
12 - Edea's House
13 - [illegible]
14 - [illegible] Memorial
15 - Lunatic Pandora Laboratory
16 - Lunar Gate
17 - Tear's Point
18 - Centra Ruins
19 - Cactuar Island
20 - Deep Sea Research Center
21 - Island Closest to Hell
22 - Island Closest to Heaven

MAGIC JUNCTION

Nazwa	HP	STR	VIT	MAG	SPR	SPD	EVA	HIT	LUC	Elem	E Atk	E Def
Fire	100	10	4	10	4	8	3	10	8		50	50
Fira	200	15	8	15	8	12	4	18	12		80	80
Firaga	1400	30	16	30	16	14	4	30	14		100	120
Blizzard	100	10	4	10	4	8	3	10	8		50	50
Blizzara	200	15	8	15	8	12	4	16	12		80	80
Blizzaga	1400	30	10	30	16	14	4	30	14		100	130
Thunder	100	10	4	10	4	8	3	10	8		50	50
Thundara	200	15	8	15	8	12	4	18	12		80	80
Thundaga	1400	30	16	30	18	14	4	20	14		100	120
Water	300	20	14	18	14	12	4	18	12		100	150
Aero	300	17	10	16	10	20	8	22	15		80	80
Bio	700	24	15	24	15	5	2	4	4		100	150
Demi	1500	34	18	36	18	12	4	14	10			
Holy	3800	55	28	48	48	10	8	24	14		100	200
Flare	3200	56	26	44	26	14	2	26	12			80
Meteor	4800	75	34	52	34	30	12	40	22			180
Quake	2800	40	30	40	20	7	3	30	12		100	200
Tornado	3000	48	24	42	24	33	13	38	14		100	200
Ultima	6000	100	82	100	86	80	24	80	64	All		100
Cure	200	4	15	4	15	3	2	2	2			
Cura	500	8	28	8	28	4	2	3	3			
Curaga	2200	20	66	20	65	10	4	10	10			
Life	1200	8	80	10	80	4	2	3	4	All		30
Full-Life	4800	30	80	30	85	8	4	8	30	All		40
Regen	2600	18	70	18	00	8	4	12	8			
Esuna	500	6	36	12	36	3	2	3	10			
Dispel	1500	12	36	18	00	8	4	8	14			
Protect	400	8	40	10	18	3	2	3	14			20
Shell	40	8	18	10	40	[illegible]	2	3	14	All		30
Reflect	2000	14	48	20	72	10	4	8	18			
Aura	3400	20	22	24	24	10	2	50	40			
Double	200	15	8	18	6	10	4	40	2			
Triple	2400	70	10	20	10	70	18	150	30			
Haste	500	12	18	30	30	50	8	10	10			
Slow	500	12	16	20	20	40	8	10	10			
Stop	800	18	20	30	24	48	10	30	10			
Blind	100	8	5	12	10	3	2	30	2			
Confuse	200	22	18	28	18	18	4	8	8			
Sleep	100	8	5	8	10	4	4	3	2			
Break	1500	20	20	34	36	10	4	10	12			
Death	1800	22	22	38	58	10	4	10	38			
Drain	400	13	30	20	24	8	2	5	4			
Pain	2800	42	36	00	45	4	2	4	40			
Berserk	300	13	8	14	8	5	2	4	3			
Float	200	8	15	8	15	16	4	12	20			50
Zombie	800	15	24	15	12	2	1	2	2			
Meltdown	1500	24	80	30	20	3	2	12	8			
Scan	100	8	5	6	8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			



...waży się na dr... grupy drużyna rusza w kierunku leżącej w pobliżu Ch... du stacji kolejowej

Pociągiem bohaterowie docierają do D... Ci... a po wyjściu z dworca autobusem dojeżdżają d... przystanku przy Calsway s Mansion jednak nie zostają przepuszczeni przez pilnującego przejście żołnierza ten żąda udowodnienia, że drużyna należy do SeeD w tym celu musi się ona udać do leżącego na północny wschód od miasta (na wąskim półwyspie) labiryntu o nazwie Tomb of The Unknown King Tam muszą oni odnaleźć kartę identyfikacyjną zagubionego studenta i jako dowód przedłożyć temu żołnierzowi... ner Na prośbę strażnik wskazuje bohaterom drogę do stacji benzynowej, gdzie warto wy... być samochód, bo to niemały kawałek od miasta

Tuż po wejściu od wnętrza na podłodze leży miecz, a przy nim karta, której numer trzeba zapamiętać Można teraz już wracać, lecz najlepiej jeszcze trochę pozwiedzać gdyż w labiryncie tym można zdobyć GF a Brothers Poruszanie się po labiryncie może początkowo stanowić pewien problem, wystarczy jednak pamiętać, że klejące nie w prawo lub w lewo przejścia również perspektywę o 90 stopni, a zawrócenie o 180 warto ... często spoglądać na mapę Pierwszym celem ... komnata leżąca na wschodnim krańcu labiryntu - tam drużyna spotyka pierwszego z Minotaurów z którym podejmuje walkę
Nie jest one zbyt trudne, chociaż gość ma sporo energii wystarczy tylko trochę cierpliwości Po zwycięstwie Sacred ucieka do swej kryjówki na środku labiryntu można się tam dostać idąc cały czas na wprost od wejścia (z południa) trzeba jednak drogę tą odblokować. W tym celu należy wpierw odwiedzić komorę północną gdzie trzeba odblokować tamę a następnie zachodnią gdzie Squall ... nieco korbami wystającymi ze ściany po lewej stronie Teraz wspomniana już droga ... dostać do komnaty końcowego starcia

Tym razem jest dość ciężko - Sacred do pomocy przywołuje swojego ucznia Minotaura który chociaż jest mniejszy to jednak zadaje dwukrotnie większe straty niż ten większy oraz dysponuje atakiem ... całą trójką bohaterów Oprócz tego obaj przeciwnicy sukcesywnie regenerują swoje HP a to dzięki temu, że stoją na ziemi - można ten efekt powstrzymać używając na gościach czaru Float Na samym początku walki koniecznie trzeba obło... się ochroną Protect, co redukuje otrzymywane na straty, a następnie skupić na owym mniejszym z braci i szybko go wykończyć, gdyż ... pozostają we dwóch, to są w stanie użyć bardzo silnego ataku typu Earth Po zwycięstwie ... otrzymujemy również dużo ciekawych kart do gry

Po powrocie do miasta i podaniu ... żołnierzowi, drużyna dociera do rezydencji ... Caraway który okazuje się ojcem Rinoa'y Po ... wraz z nim drużyna udaje się w ... zabawia się z przebiegiem misji Wieśkowy dokładnie objaśnia procedurę biegając po ... głupi następnie bohaterowie dostają ... swobodę i mogą poszaleć po mieście Gdy zaś są już gotowi, wracają do rezydencji i dzielą się na dwie grupy - Squall + Irvine oraz reszta na czele z Quistis (Rinoa ... nakazu ojca zostaje) Na placu przed Pałacem Prezydenckim gromadzi się już tłum widzów, tam też dociera Squall, Quistis zaś zostaje przy wielkiej bramie Gdy Caraway powraca do swej rezydencji dziewczyna wpada na głupi pomysł, że musi przeprosić Rinoa'e, tak więc a Zellem a Selphie wraca do rezydencji. Poprzez zbiegowisko ... trójka zostaje zamknięta w pokoju a Rinoa wyjrzeć na odmodzioną ... Powystawowych obok oraz na ... skrzynek wychodzi na dach Rajeco i wędruje do pokoju Sorceressy Edeay Tam ... dostaje się nie udaje i zahipnotyzowana dziewczyna wędruje na taras, gdzie czarownica zaczyna swoją przemowę Gdy wraca do swego pokoju, ożywia dwa kamienne jaszczury, które atakują Rinoa'e Jednocześnie w uwięzionej w pokoju trójka próbuje znaleźć wyjście - kierując Quistisa należy wpierw zabrać kieliszek ze stojącej obok drzwi szafki, a następnie umieścić go w ... kach stojącej we wnęce statuy - to otworzy ukryte przejście prowadzące do ciągnących się pod miastem kanałów Tymczasem zaczyna się wielka parada

Squall oraz Irvine korzystają z okazji i poprzez otwartą bramę przebiegają chyłkiem do pałacu aby po znajomych już skrzyniach wydostać się na dach (jednocześnie zauważają, że Seifer żyje i ma się dobrze jako pomagier Sorceressy) Na tarasie zauważają brak Rinoa'y, biegną więc w stronę pokojów, gdzie docierają w samą porę, aby powstrzymać owe dwie przerośnięte jaszczurki (ciekawe, dlaczego jeszcze nie zjadły dziewczyny! Walka z nimi nie jest zbyt trudna, chociaż ich wspólny atak odejmuje pokaźną ilość energii, najważniejsze jest jednak to, że można od jednej z nich wyciągnąć GF Carbuncle, dzięki czemu zresztą zniesiony zostaje automatyczny Reflect potworków Wracając po wodę w kierunku pokoju można w przedpokoju zauważyć kratę w podłodze tędy cała trójka dociera w wyznaczone przez pułkownika miejsce gdzie również tuż przy wejściu znajduje strzelbę snajperską Następnie akcja przenosi się do kanałów

Poruszanie się po kanałach polega na korzystaniu z miejących wodę kół i przeskakiwaniu z nich na kolejne podesty a następnie otwieraniu prowadzących dalej zakratowanych przejść Co prawda ów ściekowy labirynt jest rozbudowany ale droga jest tylko jedna i prowadzi w kółko - pod koniec okrążenia trzeba zboczyć z drogi i otworzyć prowadzące w lewo przejście W ten sposób grupa dociera do drabiny prowadzącej do bramy na wejściu na piętro Quistis przełącza wajchę na balkonie po lewej i w samę porę zatrzaskuje Sorceressę między dwiema kratami

W tym samym czasie koncentrujący się Irvine pokazuje i stwierdza, że nie może strzelać, lecz po usilnej namowie Squalla oddaje konieczny strzał, lecz Czarownica ... przyjmuje pocisk Squall rusza wiec ... wić ją wiesnoręcznie na jego drodze ... stoją jednak wpierw Seifer

... jest wolny ... jego atak fizyczny jak i czary nie zadają wysokich strat stąd Squall nie ... nien miec większych problemów Po zwycięstwie ... bohaterowie docierają Irvine oraz Rinoa i ... wiają ... Sorceressy Ta walka ... nie powinna stanowić problemu Wystarczy włączenie Shell dla ochrony przed magią Edea'y i sukcesywne ... GF oraz atak fizyczny Pokonana Czarownica jednak zwycięża strzelając ... lodowymi pociskami z których jeden trafia Squalla Tym kończy się przygoda na dysku I

DYSK 2

... przenosi się znowu do czasów Laguny ... gość właśnie rozmawia z małą dziewczynką o imieniu Ellone, która po chwili prowadzi go do sąsiedniego domu w tej wrosce (Winhill), gdzie mieszka prowadzany matkę dziewczynki bar Laguna spotyka tam swego przyjaciela Kirosa Po chwili rozmowy obaj wychodzą na zewnątrz i udają się na ... konsens po terenie, gdyż właśnie nadszedł czas obchodu wioski w celu eliminacji pętających się tu i dwóch stworków Prowadząc rozmowy i ... wjeżdżając z potworkami (...ciankie Bolki") Laguna i Kiros kierują się na południe a dotarłszy do drugiego krańca wioski wracają wpierw do baru (tam gdzie się spotkali), gdzie na piętrze następuje kolejna scenka a potem przechodzą do mieszkania Laguny i decydują się na odpoczynek Akcja przenosi się z powrotem do aktualnego czasu.

Squall budzi się w małej klitce która okazuje się celą więzienną Cela ta wędruje w górę, a następnie Squall zostaje z niej wyprowadzony na tortury prowadzone przez Sedera Jednocześnie w innej celi przebywa reszta drużyny oprócz Irvine a, a po chwili odchodzi też Rinoa wyprowadzona przez strażników, którzy wpierw wyżywają się na Zellu Pozostała trójka postanawia się wydostać za wszelką cenę, okazja nadarza się gdy do celi wlatuje nazdarny stwórek Mumba a za nim chcący go skopać strażnik Zell staje przed wyborem czy chce pomóc ofierze - jeśli się na to decyduje to silnym ciosem uziemia napastnika, dzięki czemu może wydostać się z celi W międzyczasie torturowany Squall również staje przed wyborem czy ma kłamać aby skrócić swe męki, czy też poddawać się torturom dalej, w celu skończenia mąk na zawsze (lepiej wybrać tę drugą opcję)

Po wyjściu z celi i wyposażeniu się w GF Zell

GUARDIAN FORCES

Jak już wspomniałem w recenzji, bez GF-ów nie jest możliwe a z nimi możliwe stają się wszystkie. Z drugiej strony, efektem ubocznym używania Guardianów jest zapomnienie wydarzań ze swojej przeszłości, czyli amnezja... o czymś ja pisałem? Aha, o wpływie jedy na rozwiązanie konfliktu zbrojnego gdzieś w sąsiedztwie. Ale po kolei.

ZDOLNOŚCI (GF ABILITIES)

GF w czasie walk uzyskują AP -punkty dzięki których uczą się różnorakich umiejętności. Niektóre ze zdolności na początku szkolenia danego GF nie występują od razu, lecz pojawiają się dopiero po nauczeniu innych, stąd nie należy się bać, gdy dany Guardian którejś z umiejętności aktualnie nie posiada. Zdolności dzielą się generalnie na sześć typów:

Zdolności typu *JUNCTION*

Umożliwiają np. zwiększanie poszczególnych parametrów oraz wartości ochrony przed magią ofensywną lub zmniejszają status, poprzez przyłączenie ich w dostępne sloty należących z nagromadzonych czarów. Zdolności te stają się aktywne od razu po nauczeniu.

[HP, Str, Vit, Mag, Spr, Spd, Hit, Eva, Luck] J przypisywanie czarów do poszczególnych parametrów

Elem-Atk obdarzenie ataku fizycznego danym magicznym atrybutem (atak np. atrybutem Water zadanych ww. barującego na Fire zwiększa zadawane obrażenia)

Elem-Def, Elem-Defx2, Elem-Defx4 umożliwia ustawienie wartości ochrony przed danym żywiołem poprzez implementację odpowiednich czarów w jeden, dwa lub cztery sloty (żywioły nie kumulują się)

S-Atk połączenie ataku fizycznego z wprowadzającym anomalię czarem, co powoduje wprowadzenie danej anomalii w zaatakowanego rywala

S-Def, S-Defx2, S-Defx4 przypisywszy odpowiednie czary w jeden do czterech slotów otrzymujemy wartości ochrony przed konkretnymi anomaliami

Ability x3, Ability x4 umożliwia wyposażenie danej postaci w trzy lub cztery sloty na zdolności typu Character lub Party

Zdolności typu GF

Polegają na zwiększaniu ilości HP Guardiana oraz siły jego magii, aktywne stają się tylko po nauczeniu.

GFHP +10%, +20%, +30%, 40% odpowiednie zwiększanie ilości HP Guardiana, poszczególne zdolności dlatego kumulacji (np. wszystkie razem +100%)

SumMag +10%, +20%, +30%, 40% odpowiednie, również kumulujące się, zwiększanie siły magii GF'a

Boost zwiększanie siły ataku GF'a poprzez odpowiednią operację przyciskami (podobnie Summona należy przytrzymać Select i bardzo szybko klepać w „kwadrat", nabierając oraz większą liczbę, lecz robiąc prawnie gdy pojawi się na niej krzyżyk). Najlepsze efekty daje opcja Turbo w niektórych joypadach

Zdolności typu *CHARACTER*

Polegają głównie na procentowym zwiększaniu odpowiednich parametrów oraz na wyposażaniu postaci w automatycznie uaktywniające się umiejętności (np. Ability odnosiły efekt, należy je wrzucić w specjalne sloty w menu Junction/Ability

(Str, Vit, Mag, Spr) +20%, +40%, +60%, Spd +20%, +40%, HP +20%, +40%, +20%, Eva +20%, Luck +50% zwiększanie odpowiednich parametrów łącznie z polączoną magią)

(Str, Vit, Mag, Spr) Bonus zwiększanie naturalnych parametrów o dodatkowy punkt przy przekraczaniu poziomu doświadczenia

HP Bonus zwiększanie naturalnego HP o dodatkowe 30 punktów przy przekraczaniu poziomu

Cover zasłonięcie postaci znajdującej się obok przed atakiem fizycznym, lecz tylko w wypadku niskiej ilości energii (liczba w żółtym kolorze) owej osoby

Counter kontratak w odpowiedzi na atak fizyczny na uaktywnia się podczas ataku na wszystkich.

Auto-Potion użycie najniższej z dostępnych Potions w przypadku strat HP

Initiative przy rozpoczęciu walki postać zawsze posiada pełny ATB

Mug połączenie ataku fizycznego z wyciągnięciem od przeciwników przedmiotów

Auto-Protect postać cały czas posiada włączony czar Protect

Auto-Shell jw., lecz dotyczy czaru Shell.

Auto-Haste jw. lecz Haste.

Auto-Reflect jw., lecz Reflect.

Mad Data dwukrotne zwiększanie efektywności przedmiotów łączących, np. Potion

Move-HP Up postać w czasie poruszania się odnajduje stracone HP

Expend×2-1, Expend×3-1 - umożliwia rzucanie dwóch lub trzech czarów kosztem jednego będąc pod wpływem czaru Double lub Triple.

Return Damage - zwiększona postać otrzyma 1 otrzymanych strat z powrotem do przeciwnika.

Zdolności typu *PARTY*

Sprzęża ich „moralność", jest tak sam, co dla poprzednich, lecz to zdolności oddziałują na pozostałe całą drużynę

Move-Find pozwala na odnajdywanie normalnie niewidocznych Save Points oraz Draw Points (punktów, w których można zdobyć trochę czarów)

Exp+Half, Exp-None zmniejszenie o połowę częstotliwości lub całkowite zwalenie lotowych starć z potworami

Alert zapobiega atakom od tyłu na drużynę i zwiększa prawdopodobieństwo zaskoczenia przeciwników (drużyna atakuje ich od tyłu)

Rare Item zwiększa prawdopodobieństwo uzyskiwania po walce rzadkich przedmiotów

Zdolności typu *COMMAND*

Istnieje kilka dodatkowych komend oprócz standardowych GF, Magic, Draw oraz Item. Oto ich lista.

Card pozwala za zamianę potwora w kartę do gry. Nie działa na Bossów oraz ludzi.

Doom - wpisza przeciwnikowi odliczanie do śmierci.

Mad Rush - wpisza kadencję w drużynie (Protect, Haste i Berserk (nawet postacie zabezpieczonym przed Berserk)

Darkside - trzykrotnie zwiększa zadawane straty przy podrzynięciu gardła, lecz kosztem odjęcia z własnego HP 1/10 jego maksymalnej wartości.

Treatment - komenda ta usuwa wszystkie anomalie statusu

Recover - komenda ta odnawia HP do maksimum.

Revive - wskrzeszanie postaci.

Absorb - absorpcja nowalnej części HP przeciwnika.

Defend - przyjęcie postawy obronnej, podczas której postać nie dostaje strat od ataków fizycznych, a magiczne redukuje o połowę.

Kamikaze - postać poświęca się atakując na czas walki z placu boju na wskutek desperackiego ataku zadającego przeciwnikowi obrażenia równe (np. 60 000)

LV Down - obniżenie poziomu doświadczenia przeciwnika.

LV Up - podwyższenie poziomu doświadczenia przeciwnika.

Devour - komenda powodująca „zjedzenie" przeciwnika. Efekt zależy od typu żywego i nie na wszystkich działa.

Zdolności typu *MENU*

Po jednowu stają się dostępne w głównym menu Ability a polegają zazwyczaj na możliwościach wytwarzania magii lub medycyn za zmydowanych lub zdobywanych przedmiotów

(T Mag, I Mag, F Mag, L Mag, St Mag, Time Mag, Supt Mag, Forbid Magi-RF wytwarzanie magii z dziobów Powetrza (Thunder -ara, -aga, Aero, Tornado) Wody (Blizzard, -ara, -aga, Water) Ognia (Fire, -a, -aga, Flare), Życia (Cure, -a, -aga, Life Full-Life, Regen, Holy, Zombie, Death) Anomalii (Sleep, Bio Confuse, Silence, Berserk, Blind, Break, Drain, Pain, Meltdown), Czasu (Haste, Slow, Stop, Demi, Quake, Double, Triple), Wspomagania (Protect, Shell, Reflect, Esuna, Despel, Aura) Zakazanego (Meteor Ultima)

(St Med, Recov Med, GFRecov Med, GFAbl Med, Forbid Medi-RF - wytwarzanie medykamentów następujących typów leczących anomalie (np. Soft) odnawiających (np. Hi-Potion) odnawiających GF (np. Pet House) dodających GF'om zdolności (np. Hyper Wrist) zakazanych medykamentów (np. Str Up).

Med LV Up przetwarzanie posiadanych medykamentów w lepsze (np. Remedy w Remedy+)

(Mid Mag, High Magi-RF przetwarzanie posiadanych czarów w magie średniego i wysokiego poziomu (np. Curow Cura, a Aero w Tornado)

Tool-RF - wytwarzanie najczęściej używanych w walce przedmiotów będących odpowiednikiem niektórych czarów (np. Mid w Stona).

Ammo-RF - wytwarzanie amunicji używanej przez Irvine'a w rodzaju Limit Breaków.

Card Med - przetwarzanie posiadanych kart do gry w przedmioty.

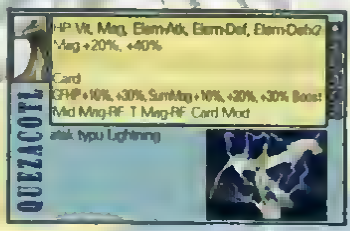
Familiar - uzyskanie większej puli kupowanych w sklepach przedmiotów.

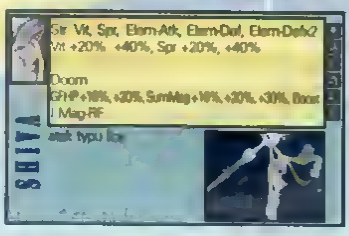
Call Shop - możliwość „zdalnego" kupowania w sklepach (np. „przez Internet").

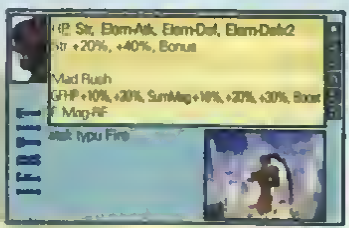
Junk Shop - możliwość uzyskania broni w każdej chwili.

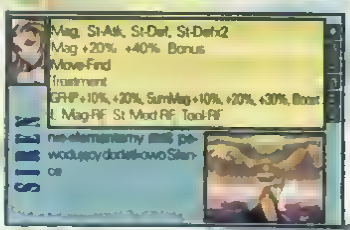
Haggle - uzyskanie niższych cen przy kupowaniu.

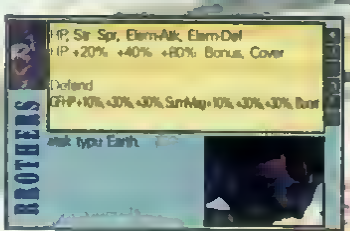
Sell-High - uzyskanie wyższych cen przy sprzedaży.











DIABLOS

HP Mag, Hit, Ability x 3
HP +20% +40% +80% Mag +20% +40% Mug
Eno-Half, Eno-None
Darkside
GFHP +10%, +20%, +30%
St Mag-RF Time Mag-RF

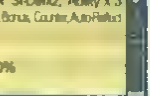
ne-dimensional attack paddling di
Demi, lecz zadający straty proporcjonalne do maksymalnej, nie za
aktualnej ilości HP. Wraz ze wzro
stem poziomu doświadczenia zwięk
sza się procent odbieranej energii.

CARBUNCLE

HP Vit, Mag, St-Atk, St-Def St-Deh2, Ability x 3
HP +20% +40% Vit +20% +40% Bonus, Counter, Auto-Reflect

GFHP +10%, +20%, +30%
Recov Med-RF

nalotnie na (bu
ru Reflect.



LEVIATHAN

Mag, Spr, Elem-Atk, Elem-Def Elem-Deh2
Spr +20% +40% Bonus, Auto-Potion

Recover
GFHP +10%, +20%, +30% SumMag+10%, +20%, +30%, Boost
Hypt Mag-RF GFRecov Med-RF

atak typu Water, czadem
zmywający całkowicie
placu boju słabszych pra
owników

PANDEMONA

Str Spd, Elem-Atk, Elem-Def, Elem-Deh2
St +20% Spd +20%, +40% Intuitive

Absorb
GFHP +10%, +20%, +30% SumMag+10%, +20%, +30%, Boost

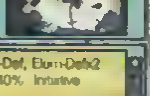
atak typu Wind

CERBEDUS

Str Mag,Spr,Spd,Hit, St-Atk, St-Def, St-Deh2, St-Debil, Ability x3
Spd +20% +40% Expend x2 1 Auto-Haste
Vert

GFHP +10%, +20%, +30% SumMag+10%, +20%, +30%, Boost

powoduje nałożenie na dru
żynę czaru Triple



ALEXANDER

Spr, Elem-Atk, Elem-Def, Elem-Deh2, Elem-Debil, Ability x3
Spr +20% Med Data

Revive
GFHP +10%, +20%, +30% SumMag+10%, +20%, +30%, Boost
High Mag-RF Med LV Up

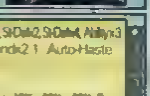
atak typu Holy

BAHAMUT

Ability x4
+40% Mag +40% Mug Mbel Plus Auto-Potion Expend x
Rare Item

GFHP +10%, +20%, +30% SumMag+10%, +20%, +30%, Boost
Forbid Mag-RF

atak typu nokautujący
ignorujący wartość obro
ny przeciwnika.



wędruje na piętro wyżej (10-i zostało dwóch żołnierzy oglądających należącą do drużyny) broń. Po sklepaniu im misek, zabiera sprzęt i wraca do celi (piętro 7), gdzie po chwili wkraczają znajomi z wieży z Dollet: Biggs i Wedge, których również należy uratować (nie jest to zbyt trudne). Po walce cała trójka wędruje za Mumbą piętrami w górę, po drodze napotykając sporą przeciwników (żołnierzy i robotów). Na większości pięter aby dostać się do kolejnych schodów trzeba niestety cały poziom obiegać dokoła; przy okazji jednak warto pozaglądać do innych cel: gdyż od tamtejszych „rezydentów" można otrzymać kilka przydatnych przedmiotów oraz pomajdrować kilka Draw Points. Po dotarciu na trzynaste piętro grupa odnajduje Squalla, który na szczęście jeszcze żyje. Po chwili rozmowy Zell rusza piechotą w dół, Squall z resztą wchodzi do windy i jedzie na dół na pierwsze piętro. Tam dochodzą do drzwi, za którymi jednak jest tylko ziemia, skąd wydobywa się chyba wyziew.

Podążający schodami Zell zostaje otoczony przez napastników, jednak po chwili na pomoc przychodzi mu Squall z pozostałymi. Wszyscy jednak zmuszeni są schować się przed ogniem karabinowym i nie wiedzą, co robić - wtem pojawia się Irvine, który eliminuje napastników, a za nim wbiega również Rinoa i wreszcie drużyna jest w komplecie. Teraz Squall, Rinoa oraz ktoś trzeci wędrują w górę, a Irvine z pozostałymi schodzą w dół do pozostawionej tam windy (fizycznie docierają do piętra czwartego). Gdy pierwszy skład dociera na 14 piętro, słyszy przez interkom głos Irvine'a, który dzwoni do elewatora i prosi o zdalne uruchomienie dźwigu, co też Squall czyni z panelu kontrolnego znajdującego się na obecnym piętrze w północnej części pomieszczenia. Warto teraz nagrać stan w pobliskim Save Point, gdyż po wyjściu z pokoju czeka grupę poważne starcia.

Przeciwników stanowią dwa roboty oraz wspomagający je mega żołnierz - jego najlepiej najlepiej załatwić. Roboty są dość niebezpieczne, gdyż używają techniki Micro Missiles odejmującej jednej postaci 3 aktualnych HP (technikę tę może również nauczyć się Quistis dzięki wykradzionemu tym maszynom przedmiotu Missile). W walce najlepiej używać czarów z grupy Lightning oraz przywoływać swoje GF. Po zwycięstwie cała trójka wybiega na zawieszony nad pustynią pomost łączący poszczególne sekcje więzienia - po chwili gigantyczne śruby powodują włączanie się budynku w piechotę. Squall zmuszony zostaje do zwisu na rękach nad przepaścią i szybkiego przesuwania się w stronę bezpiecznej sekcji (metoda analogiczna do tej z Ultimecią). Uwaga - jeśli nie zdąży, to będzie Game Over!

Wreszcie wolni - drużyna sądowi się w dwóch samochodach i po chwili razem zbiera się w jednym miejscu na naradę. Na temat planowanym ataku rakietowym na Balamb Garden z rozkazu Sorceressy, Squall ustala z Selphie podział drużyny na dwie grupy - on sam wraz z wybraną dwójką wędruje do Ogrodu, zaś Selphie z pozostałymi kieruje się do leżącej niedaleko Deling City bazy rakietowej.

Selphie oraz pozostali baz problemów zostają wpuszczeni do bazy - po drodze przebrali się w znalezione w wozie uniformy żołnierzy Galbadii. Po wejściu budynku znajdują dwoje drzwi, z których lewe można otworzyć korzystając z umieszczonego obok nich panelu. W środku oczywiście zostają oni wzięci za nowych rekrutów - stąd najlepiej pozostać tak zakamuflowanym przez cały czas i podczas konieczności dokonywania wyborów nie ujawniać swojej tożsamości, nawet kosztem pomagania wrogom. Pierwszy cel stanowi najwyższy poziom bazy (schodami nie sam dół i w lewo), gdzie dwaj żołnierze prowadzący inspekcję proszą o przekazanie wiadomości jednemu z gości stojących w pomieszczeniu z silosami (na prawo od schodów, obok panelu). Następnie drużyna wraca z odpowiedzią do tych dwóch. W zamian za co zostają poproszeni o kontrolę w pomieszczeniu na pierwszym piętrze (tam gdzie wcześniej mijaliśmy strażnika). Gdy gość odchodzi domniemywając, że przyszło zastępstwo, grupa wkracza do pokoju - Selphie robi niezły syf z przyciskami na panelu kontrolnym. Bach! - wysiadł prąd. Gdy drużyna opuszcza pomieszczenie przybiegają strażnicy - oczywiście nie walczymy z nimi, tylko udajemy niewinnych. Po zejściu przed pokój z silosami wybiega z niego kolejny gość - oczywiście oferujemy swą pomoc. Selphie z pozostałymi staje pomiędzy pchającymi silos żołnierzami i pomaga im w przesunięciu (naciskając szybko „kwadrat"). Dzięki temu otrzymuje dostęp do panelu obok drzwi, gdzie musi wybrać do wystrzelenia najgorsze rakiety oraz nastawić margines błędu w celności (Error Hit Ratio) na maksimum. Następnie przesyłamy dane (Upload Data) i ruszamy z wiedzą o zakończeniu operacji do pomieszczenia na stojącym żołnierzem. W środku wreszcie drużyna zostaje zdemaskowana i stawia czoła trzem trollom, którzy chcą ją powstrzymać. Następnie na panelu po lewej anulujemy operację wystrzelania rakiet, a w pomieszczeniu obok włączamy autodestrukcję bazy (nastawiając odpowiedni czas) - uciekamy na zewnątrz. Przy wychodzeniu na powierzchnię jeden z żołnierzy z pokoju kontrolnego (nieblokalnie zabity) ostatkiem sił włącza odpalenie rakiet - tego już nie można anulować.

Nie dane jest drużynie wydostać się z głównego placu bazy - bramę blokuje wielka machina, z którą oczywiście chcąc grupa Selphie musi powalczyć. Niestety staje się wykorzystywane czołg-robot, gdyż maszyna dysponuje jednym bardzo silnym atakiem (Beam Cannon), konieczne też jest posiadanie odpowiednich czarów z grupy Lightning (oraz GF Quezacotl) gdyż na nie przeciwnik jest zupełnie odporny. Gdy maszyna ulega awarii wyskakują z niej żołnierze, którzy stanowią jednak kolejną kaszkę z mleczkiem i szybko ich można rozwalić (a i tak trzeba się spieszyć z powodu upływającego czasu). Zwycięstwo jednak nic nie daje - wrota blokuje jedyne wyjście z bazy, a ta po chwili ulega zniszczeniu.

Gdy Squall z resztą jego grupy docierają do Ogrodu, zastają kompletny chaos. Kadeci podzieli się na dwie frakcje - lojalną przełożonemu Cidowi oraz występujących przeciw niemu Facetów w Togach. Naszym zadaniem jest teraz odnalezienie Cida i złożenie raportu o nieuchronnym ataku rakietowym. Aby tego dokonać należy po kolei zwiedzić poszczególne sekcje Ogrodu - prawie w każdej z nich dochodzi do walki, w większości z jakimiś słabowitymi stworkami, lecz czasem może zdarzyć się twardziel (np. T-Rexaur). Po zaliczeniu wszystkich starć przed drogą do windy spotykamy Sue, które informuje Squalla, że Cid ukrywa się we własnym biurze. Jedziemy więc na trzecie piętro, gdzie drużyna odbywa rozmowę z przełożonym. Jej wynikiem jest uzyskanie dostępu do podziemi, do których drużyna dojeżdża windą, choć nie do końca, gdyż dźwig ulega chwilowej awarii. Miejsce docelowe oczywiście zapchane jest potworkami, warto wiedzieć, że są one wrażliwe na ogień. Najpierw w najbliższym pomieszczeniu Squall musi obrócić koło otwierające dalsze przejście w dół (należy to zrobić szybko naciskając „kwadrat" (jeśli mu się nie uda druga, a potem trzecia postać przydzie do pomocy). Po zejściu niżej, w dużym pomieszczeniu Squall wspina się na drabinę, które ulega oderwaniu się od ściany dzięki czemu bohater wpada przez okno do pokoju kontrolnego z którego uruchamia mechanizm otwierający dalsze przejście. Po sprawdzeniu, że drzwi wyjściowe są zablokowane Squall schodzi z powrotem drabinę do swych towarzyszy, a następnie cała trójka schodzi kolejną drabinę na niższy poziom.

Po otwarciu bramy za pomocą [illegible] przełącznika i nagraniu stanu w Save Point cała drużyna tuszą w stronę wrót i [illegible] oko zgrają [illegible] jamochłonów. Potwory te w [illegible] nie stanowią zbyt dużego zagrożenia dla żyła [illegible] bohaterów zwłaszcza że są wrażliwe na ogień [illegible] od opasła na nim magia oraz GF Ifrit szybko po[illegible] y sobie z nimi poradzić. Po walce drużyne docierają do pomieszczenia kontrolnego, które powoduje włączenie się tarczy ochronnej nad Ogrodem oraz jego uszkodzenie z posad, jednocześnie [illegible] ała platforma kontrolna wędruje poprzez kolejne piętra w górę zabezpieczając po drodze Cida. Nadlatujące rakiety nie trafiają w Ogród, gdyż ten już zdążył się przesunąć. Po chwili rozmowy z przełożonym Squall zjeżdża na drugie piętro i kieruje się [illegible] tarrem obok sali wykładowej, docierają do drzwi [illegible] prowadzących na taras widokowy. Można tutaj [illegible] yć dodatkową sekwencję FMV, jeśli w drużynie znajdują się Rinoa. Wracając Squall otrzymuje [illegible] ołowanie natychmiastowego stawienia się u Cida – tak musi chwilę pobawić się panelem [illegible] kontrolnym, aby szarżująca na ślepo budowla nie wpadła na miasto Balamb. Ogród wjeżdża w morze i powoli odpływa w dal.

Squall leży na łóżku i [illegible] się nudzi, [illegible] do grupę znajduje się Rinoa – to przychodzi ona i wyciąga gościa na wycieczkę po Ogrodzie. Tak czy inaczej bohater zostaje wezwany do stanowiska [illegible] przed obliczem Mistrza Ogrodu, co też czyni, [illegible] windą na niższy poziom. Gdy dołączają do niego przyjaciele [illegible] pojawia się też Cid odpychany przez gościa w todze. Po zaprowadzeniu do przełożonego Squall przechodzi przed Mistrza Nadir, który nie jest [illegible] owiekiem, a [illegible] ym stworzeniem z rasy Shum. Po wymianie [illegible] słów [illegible] da walkę.

Boss składa się z [illegible] uzeń, [illegible] ego samego, [illegible] apsuły w której siedzi oraz [illegible] ych bocznych kul. Kule te z upływem czasu zmieniają swój kolor z [illegible] niebieskiego poprzez żółty, aż do czerwonego. [illegible] w tym [illegible] tanim kolorze są w stanie rzucać czary, można jednak zmieniać kolory z powrotem do niebieskiego poprzez fizyczny lub magiczny atak na nie. Aby się dobrać do Nadira, trzeba wpierw zwalić kapsułę, w której siedzi, wtedy [illegible] jednak zaczyna on rzucać czary i stosować jedną silną technikę. Władcy również można wyciągnąć do gościa GF Leviathan, co radzę uczynić, by później [illegible] tylko koncentrować się na ciągłym ataku. Po zwycięstwie drużyna udaje się w poszukiwaniu Cida, którego znajduje w lecznicy (Infirmary – ten odpowiada na wszystkie dręczące bohaterów [illegible] talia).

W następnej odsłonie Squall dostaje w głównym [illegible] otu od Sue wiadomość, że do Ogrodu przycu[illegible] wała jakaś łódź z grupą nieznanych SeeD. Bo[illegible] ster [illegible] wędrują na taras widokowy na drugim piętrze i spotykają owych przybyszów – ci proszą ich o przyprowadzenie znajdującej się w tym Ogrodzie dziewczyny o imieniu Ellone – okazuje się ona tą [illegible] ma, którą kiedyś Squall uratował w Training Center, a znalazł ją można w bibliotece. Okazuje się również, że jest ona [illegible] ową małą dziewczynką z wizji [illegible] Laguna i co najważniejsze za jej sprawą [illegible] ateleowe odbywali te eskapady w przeszłość. Statek zabiera dziewczynę i odpływa.

Gdy następnego ranka Squall wychodzi ze swojego [illegible] pokoju, otrzymuje wiadomość o kłopotach na mostku. Wędruje więc na trzecie piętro do Cida, a Ogród z impetem zatrzymuje się w zbudowanym [illegible] na morzu mieście Fishermans Horizon (FH). Squall [illegible] z przyjaciółmi wyruszają na rekonesans [illegible] hodząc [illegible] drugiego piętra tarasem widokowym.

[illegible] mowie z ekipą powitalną drużyna podąża w [illegible] regiem ramp, schodów i wind, aż [illegible] era do rezydencji naczelnika miasta [illegible] rozmowy na piętrze domostwa Squall wraca w kierunku Ogrodu, lecz po drodze okazuje się, że do miasta wtargnęli żołnierze Galbadi, którzy najwyraźniej poszukują Ellone. Naczelnik wysyła prowadzić negocjacje, a spodziewająca się najgorszego drużyna podąża za nim. Kierując się na prawo od wejścia na długą rampę drużyna wychodzi na tory kolejowe, a podążając nimi dochodzi do starego dworca. Po drodze już zdążyły się rozpanoszyć mechaniczne monstra z Galbadi, którym oczywiście trzeba poprzetrącać strubki. Na dworcu próba pokojowego rozwiązania problemu przez naczelnika nie udaje się, a drużyna chcąc nie chcąc musi stanąć do walki.

Po rozwaleniu drugiej żołnierzy na stronę wroga wjeżdża wrak maszyny Galbadia Base i przybywa desperackie atakowanie. Teraz bowiem po pokonaniu [illegible] poprzednio, a po zwycięstwie wtacza się już na arenę do walki, a z jego wnętrza wychodzi Selphie oraz reszta drużyny, która schodzi z [illegible] tej machiny podczas wybuchu. Po powitaniu na placu zostają już tylko Squall oraz Rinoa – po chwili rozmowy między sobą i zagadaniu do naczelnika oni również wracają do Ogrodu, po drodze spotykając Irvine'a, który prosi Squalla o sprawdzenie, co się dzieje z Selphie. Wszyscy razem przechodzą do sekcji Quad, tam Squall przekazuje na barki Irvine'a pocieszenie dziewczyny, a sam otrzymuje od Cida wiadomość, że chce on z nim rozmawiać. Naczelnik ogłasza przez intercom, że wypowiada wojnę Sorceressie Edea i [illegible] notabene własnej żonie) oraz przekazuje Squallowi dowodzenie nad Balamb Garden. Słysząc to jego przyjaciele postanawiają to uczcić.

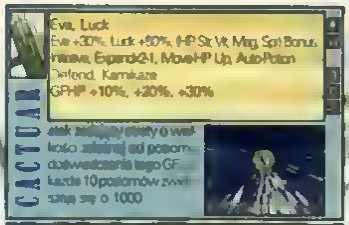
Cała piątka spotyka się razem na placyku w F.H. Stwierdzają, że wydadzą koncert na cześć Squalla jak również dla poprawienia mu nastroju. Teraz [illegible] ostają ustalone instrumenty, na jakich będą grać [illegible] erowie postaci, gdyż Rinoa dostaje specjalne zadanie na ten okres. W zależności jakie instrumenty zostaną wybrane, wygrywane przez nie melodie będzie miała znaczący wpływ na rozmowę Rinoa i Squalla podczas koncertu. Ganeral nie występują tu dwie melodie, a składają się na nie następujące instrumenty:

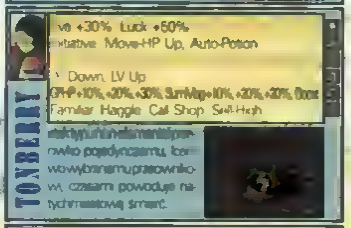
1. [illegible] Flute, Violin, Guitar, Tap
2. [illegible] Electric Guitar, Bass Guitar, [illegible]

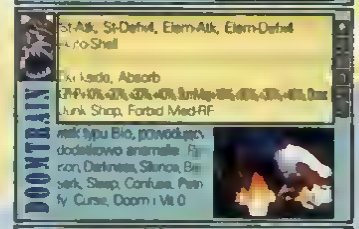
Jeśli jednak instrumenty te ulegną przemieszaniu, melodie nie będą sprzyjała konwersacji. Wieczorem Rinoa w seksownej sukience z [illegible] ało wy[illegible] Squalla na torbert.

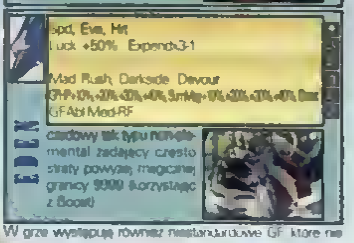
Następnego dnia Ogród posiada już własny system sterowania, więc bez problemów odbija od F.H. Jednocześnie nadchodzą informacje za miastkiem Balamb [illegible] ma kłopoty z zacumowaniem przy nim Galbadia Garden, [illegible] on też potrafi się poruszać) i zolinger [illegible] dowali, niestety poszukując oczywiście Ellone. Squall wraz z Zellem oraz inną postacią zostają wpuszczeni pod pretekstem posiadania ważnych informacji i wyruszają na poszukiwanie dowódcy tego bałaganu. Najpierw jednak odwiedzają rodzinę Zelle, u niego też później mogą zanocować, gdyż hotel został przekształcony w główną kwaterę wojska. Stojący przed hotelem strażnicy nie chcą wpuścić bohaterów do środka, chyba że odnajdą oni miejsce przebywania komendanta. Otóż na [illegible] usze do portu, gdzie od jednego z żołnierzy dowiaduje się, że komendant łowi tam przed chwilą ryby. Wróciwszy do mieszkania Zelle przyjaciele dowiadują się od jego matki, że ktoś właśnie smażył u niej złowione ryby. Teraz znów do portu – „zagadawszy" do psa powodującemu [illegible] ze kundal wyczuwa zapach ryby i podąża jego tropem na stację kolejową. Tam okazuje się, że komendantem jest Raijin, który jednak ucieka przed psem, [illegible] nim go łapie Squall. Teraz przed hotel druzyna wreszcie spotyka gościa, ale ten nie jest z tego faktu szczęśliwy, gdyż rusza do ataku.

Raijinowi towarzyszy dwóch żołnierzy, którzy jak

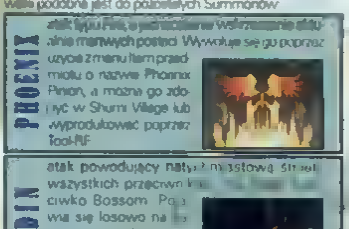


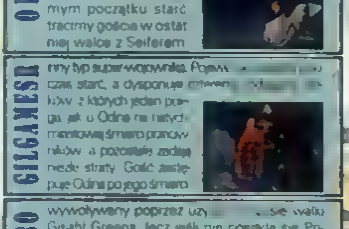


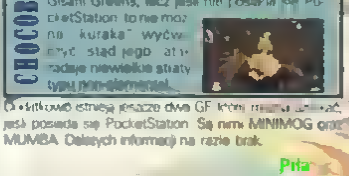


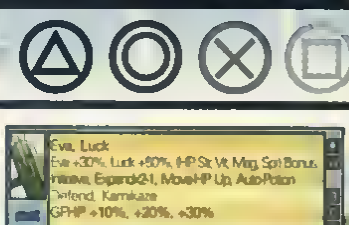


W grze występują również nastandardowe GF które nie posiadają żadnych zdolności, lecz ich aktywność podczas walki podobne jest do pozostałych Summonów.









O [illegible] ściwości istnieją jeszcze dwa GF które [illegible] ć, jeśli posiada się PocketStation. Są nimi MINIMOG oraz MUMBA. Dalszych informacji na razie brak.

zwykle szybko kończą w piachu. Sam kumpel Seifera jest od nich nieco lepszy, ale używa tylko ataku fizycznego i to tylko średnio mocnego. Po zwycięstwie drużyna wraca do domu a rycerz zostaje Fuujin, do której dołącza po chwili Raijin (tylko udawał nieprzytomnego). Teraz jest już gotowy, gdyż odpala atak specjalny, dużo mocniejszy od zwykłych i dziewczyna w pomaga go atakami i wielkim atakiem. Na początek najlepiej wpierw wyczarować od niej nowego GF, Pandemiana, a następnie zająć się wykończaniem Raijina. Gdy przychodzi kolej na Fuujin (czeka dwa razy, gdy straci całą energię) to będzie przywołać specjalnej techniki polegającej na obniżaniu HP zaatakowanej postaci do jednego punktu. Po zwycięstwie Laguzi zgadzają się na opuszczenie miasta a drużyna również wraca do swego Ogrodu.

Na życzenie Selphie Squall kieruje teraz Ogród w stronę północnego kontynentu – tam wśród ośnieżonych gór leżą ruiny Trabia Garden, poprzedniego miejsca zamieszkania dziewczyny. Ogród leży na otoczonym górami polu. Wejście do środka możliwe jest tylko po morzu, po nim też szybko wspina się Selphie, a po chwili podąża za nią Squall. Na leżącym w gruzach rynku dziewczyna spotyka swoją dawną przyjaciółkę, a Zagrajankowata miejsce spotkania na dawnym polu do gry. Kiedyś smutno się ono w skrajnie lewej części ruin. Tam spotykają się wszyscy bohaterowie i następuje powrót do ich wspomnień z dni, gdy byli wszyscy (oprócz Rinoa'y) wychowankami w pewnym domu przez ich opiekunkę – była nią Edea! Po ustaleniu wszystkich możliwych faktów decydują się teraz na powrót do tego domu, który leży na południowo-zachodnim krańcu południowego kontynentu Centra (jego lokalizację zaznaczyłem na mapie).

Gdy Ogród wyjeżdża z morza na ląd w pobliżu Edea's House, w pobliskim lesie zostaje zauważony Galbadia Garden, który po chwili przypuszcza zmasowany atak swoich wojsk, którym dowodzi Seifer. Zaczyna się wojna Ogrodów, przygotowana świetnymi sekwencjami FMV. Na początku przez interkom Squall ogłasza aktualną sytuację i wydaje konieczne rozkazy, następnie formuje drużynę (oprócz Zella i Rinoa'y) i rusza do sekcji Quad. Tam zostaje Zella na czele grupy kadetów, po chwili rozmowy dołącza do nich Rinoa, zaś Squalla po chwili wzywają przez interkom. Następnie Zell oraz Rinoa wychodzą na taras po lewej, a tam na miejsce wypadek, wskutek którego Rinoa zawisa na krawędzi urwiska – reszta ruszą więc zdobyć jakąś linę. Wszyscy spotykają się wkrótce przy bramie głównej, tam Sniper znów dostaje kolejne zadanie – tym razem biegu na drugie piętro do sali wykładowej.

Przez okna wpadają napastnicy - jest to czterech odzianych na zielono żołnierzy Galbadia, którzy tym razem stanowią niebezpieczniejszy cel, gdyż używają niezłych czarów np. Demi. Po eliminacji napastników Squall uspokaja chroniącą dzieci opiekunkę, a po wyjściu zostaje wezwany do gabinetu Cida, gdzie odbywa rozmowę z dr Kadowaki. Wróg na chwilę przerywa ataki więc Squall decyduje się na natychmiastowe kontr-uderzenie. Jego towarzysze przekonują go jednak, żeby wpierw oczyścić Balamb z wrogów, zaś Squall zaprowadzą natarcie.

Bohater zjeżdża windą na drugie piętro, gdzie pewna dziewczynka prosi go o odnalezienie swojego chłopca. Dzieciak bawi się koło drzwi ewakuacyjnych, a po pokazie Squalla odbiega koło nich. Chwilę potem z drzwi prowadzących na taras wytacza żołnierz w latającym pancerzu i powala bohatera na podłogę, a następnie przywiązuje do drzwi. Wybawcy oprócz szukania innego rozwiązania, a potem otwarcia drzwi, obaj wyłuskują wyścem owalkacyjnym i zaczynają okładać się pięściami wszyć w powietrzu. Aby wygrać tą walkę trzeba umiejętnie blokować lub kontrować kolanem ciosy przeciwnika oraz samemu wyprowadzać uderzenia pięścią. Po straceniu rywala Squall podłatuje do Rinoa'y i wraz z nią opuszcza się na ziemię pośród walczących kadetów. Po chwili biegu oboje docierają do wejścia od Galbadia Garden, gdzie spotykają resztę przyjaciół. Uformowawszy odpowiedni skład drużyna rusza na poszukiwanie Edei.

Wnętrza stanowią system długich i dokoła korytarzy, w których niektóre drzwi otwierają się dopiero po użyciu odpowiednich kart. Pierwszą kartę można uzyskać od gościa stojącego w jednym z pomieszczeń na piętrze (spotkamy po drodze Raijina i Fuujin, ale nie mają ochoty na walkę), drugą na parterze za lodowiskiem, do trzeciej zaś można się dostać lewą odnogą od głównego placu. Trzeba jednak wpierw pokonać i uzyskać nowego GF – Carbuncusa.

Potwór ten używa silnej magii i co jakiś czas rzuca na Siebie Triple, co momentalnie należy anulować, bo może być źle. Walka jest dość ciężka również z powodu dużej ilości HP tego GF'a, jednak w sumie to kolejne niezbyt wymagające starcie. Po otrzymaniu ostatniej karty winda na piętrze obok sali spotkań stoi już otworem, a prowadzi ona do pokoju Czarownicy.

Najpierw na drodze staje Seifer. Gość wreszcie poprawił swoją zdolności i lupie-ostro, chociaż posiada również tendencję do używania magii (a nie jest w niej dobry) oraz kanonierowania mega-go specjalnego ataku na Squalla. Pokonany pada, a Edea teleportuje się z pomieszczenia. Teraz (w lezy zachęć z powrotem na parter) i udać się obyczajnie na tego prowadzącą do windy/windy (na wprost windy). Po nagraniu stanu drużyna przygotowuje się do finalnego starcia.

Pierwsza walka to znów konieczność dokończenia Seiferowi który jakimś cudem przeżył i znowu się rzuca. Potem przychodzi pora na Czarownicę - ona również zyskała na sile od ostatniego spotkania. Jej najniebezpieczniejszym atakiem jest ta sama Gravyra, której używał Diablos. A jeśli tuż po tym łupnie np. Quake, to może być kaucho. Na szczęście Edea ma wrażliwy punkt – można go uśpić, a wtedy pozostaje już tylko sukcesywne używanie GF-ów. Po zwycięstwie staje się jednak dziwna rzecz - Seifer używa a Rinoa pada nieprzytomna. Tak kończy się drugi dysk...

DYSK 3

Squall jest załamany - w końcu poznał jak bardzo mu zależy na dziewczynie, ale ona leży teraz nieprzytomna w szpitalu. Jest jednak pocieszająca wiadomość – Edea wróciła do stanu normalności, to znaczy nie jest już opanowana przez podróżującą w czasie jaźń Czarownicy Ultimecia. Drużyna kieruje się więc do domu ze swojego dzieciństwa, gdzie znajduje Edeę wraz z Cidem. Oboje wyjaśniają kilka faktów, a potem akcja przenosi się znów do Ogrodu. Squall znowu kieruje swe kroki do szpitala i tam znowu ulega przeniesieniu w ciało Laguny.

Laguna z Kirosem szukają pracy – tym razem sytuacja ich zmusza do podjęcia roli w trzeciorzędnej produkcji filmowej o rycerzu walczącym ze smokiem. W lśniącą zbroję przebiera się Laguna, jego przyjaciel zaś musi przywdziać smoczy ciuch, jednak po rozpoczęciu zdjęć okazuje się, że wychodzący zza rogu smok nie jest atrapą – najpierw więc Laguna okłada go kilka razy mieczem, a potem wraz z Kirosem wykończa już swą normalną bronią. A tak w ogóle okazuje się, że obaj wyruszyli w poszukiwaniu uprowadzonej Ellone. Na ten sam pomysł wpada też Squall po przebudzeniu się z podróży.

Drużyna ponownie odwiedza Edea's House - od tony Cida dowiaduje się, że statek, który poprzednio zabrał Ellone z Balamb Garden, znajduje się gdzieś na morzu w okolicy domu (na północ od niego). Przy okazji Squall otrzymuje odpowiednie list poświadczający dla byłych SeeD. Faktycznie, okręt przycumowany przy jednej z wysepek lecz trzeba się nieźle napływać pośród nich aby go zauważyć – jest dość mały i kryje się za skałami. Na pokładzie białe odzieni SeeD okazują się nieco nieufni, lecz gdy Squall wręcza kapitanowi w jego kajucie list od Edea'y ten daje się przekonać i opowiada że Ellone została zabrana przez wojska Estharu. Niestety nikt nie wie jak się dostać do tego państwa, zwłaszcza że Ogród nie może pokonać wysokich brzegów kontynentu Esthar. Squall wraca na mostek, a następnie wędruje znów do szpitala.

Bohater decyduje się na desperackie posunięcie – zabiera Rinoa'ę do FH i starą linią kolejową niesie ją w stronę docelowego kontynentu. Wybiera się tam z nim cała drużyna, do której dołącza również Edea a następnie wszyscy ruszają od starej stacji kolejowej na wschód.

Drużyna dociera do kryształicznych formacji skalnych i po ustaleniu składu ruszą wytworzonym w nim tunelem. W pewnym momencie na drodze pojawia się smoczy szkielet, który okazałby się bardzo mocnym przeciwnikiem, gdyby nie był umarlakiem. Walka łatwo wykończyć go magią lodu. Dochodząc prawie do końca naturalnego tunelu bohaterowie zauważają w pewnym miejscu jakieś zaburzenia powietrza, okazuje się one wejściem przejściowym się przez pole kamuflujące. Po chwili Squall z przyjaciółmi odbywają fantastyczną podróż windą, nie dana im jednak zbyt długo podziwiać widoki – będą przenosić się w kolejną podróż do świata Laguny.

Laguna, Ward i Kiros znajdują się w Esthar – są to czasy rządów tą krainą Czarownicy Adel i nie jest to wesoły okres - cała trójka przymusowo haruje w laboratoriach. Po wielu dniach ciężkiej pracy nadarza się okazja na ucieczkę. Laguna ratuje jednego z żołnierzy a przybywający z odsieczą pozostali zostają powstrzymani przez dołączających się Warda i Kirosa. W walkach tych trzeba szczególnie uważać gdyż przeciwnicy używają ataku bumerangiem odejmującego znaczną ilość HP całej drużynie. Po walce przyjaciele ruszają windą na powierzchnię i przechodząc obok rozmawiających naukowców (można ich podsłuchać) wydostają się przez budynek. Po chwili rozmowy wracają do windy i zjeżdżają z powrotem do podziemi – tam czeka ich kolejna walka. Profesor Odyne którego chroniły owe żołnierze zaczyna uciekać po wyjeździe windą na powierzchnię jednak mięknie i przekazuje bohaterom informację o miejscu pobytu Ellone. Cała trójka ładuje się do latającego wozu którym dolatuje przed inne laboratorium – po wejściu do środka podróży windą na górę oraz rozwaleniu kilku strażników, Laguna dostrzega przez szybę w głębi pomieszczenia uwięzioną Ellone. Po chwili zabawy przyciskami na bliskiej drzwi stronie panelu kontrolnego po prawej i zjechaniu na dół bohater odnajduje swoją przybraną córkę a Squall z pozostałymi wracają do rzeczywistości.

Naprzeciw zgromadzonej przy wejściu drużyny wychodzi profesor Odyne, a następnie latającym wezem bohaterowie docierają do centrum. Tam Squall pozostawia Rinoa'ę która zostanie wkrótce przetransportowana do portu kosmicznego a nazwie Lunar Gate, gdzie reszta drużyny również musi się udać.

Na początek jednak warto wyprawić się na wycieczkę po mieście, aby zaznajomić się z rozmieszczeniem ulic i budowli (co się niedługo przyda) oraz poczynić odpowiednie zakupy w sklepach. Przemieszczać się po mieście można specjalnym

kapsułami, lecz lepiej to robić piechotą, gdyż w późniejszym czasie transportery mogą się zepsuć.

Lunar Gate znajduje się na wschód od miasta, a że też spory kawałek drogi, stąd warto wypożyczyć samochód (w pomieszczeniu z elewatorem za pomocą stojącego obok niego panelu). Przed dotarciem do portu kosmicznego można wcześniej odwiedzić pozostałe budowle w rejonie Esther City, a zwłaszcza miejsce zwane Tear's Point, gdzie obok pomnika na środkowym placu można znaleźć Solomon's Ring - przedmiot konieczny do uzyskania GF Doomtrain. W Lunar Gate drużyna dzieli się na dwie grupy - Squall z Rinoa'ą oraz jeszcze jedną osobą pakują się do kapsuły, która po chwili zostaje wystrzelona w kierunku bazy na orbicie planety, zaś Zell zostaje z Edea'ą przejmując obowiązki jej ochroniarza. Podczas próby wyjścia z portu okazuje się, że nad Tear's Point zaczyna się przemieszczać gigantyczna krystaliczna budowla Lunatic Pandora, która została wydobyta z oceanu przez Seifera i jego armię z Galbadii. Zell wraz z resztą wracają do Esther City.

Po dotarciu do pamiętnego z przygód Laguny laboratorium dr Odyna'a, ten wyjaśnia bohaterom, że Lunatic Pandora po dotarciu nad swój obecny cel wyzwoli moc mogącą uwolnić pokonaną Czarownicę Adel i sprowadzić na ziemię plagę potworów. Aby do tego nie dopuścić, drużyna musi w ciągu dwudziestu minut podjąć próbę abordażu owego przelatującego nad miastem budynku z trzech umieszczonych w różnych częściach miasta punktów (z każdego z nich o różnym czasie). Bohaterowie wyruszają więc w pogoń za obiektem po ulicach aglomeracji, jednocześnie zauważając, że opanowane one zostały przez maszyny oraz żołnierzy Galbadii. Po wskoczeniu na Lunatic Pandora grupa rusza do penetracji korytarzy, w których jednak, oprócz paru przedmiotów i Draw Pointów, nie ma wiele interesujących rzeczy. Punktem docelowym staje się segment oznaczony jako 1, którym podążywszy na północ drużyna wychodzi naprzeciw robota-strażnika - ten wyrzuca bohaterów z budowli.

Kapsuła wraz ze Squallem i Rinoa'ą wylatuje w otwarty kosmos i dociera do bazy. Po powrocie grawitacji bohater zabiera swą ukochaną i wchodzi do pierwszego pomieszczenia po lewej - tam w kabinie obok kładzie Rinoa'ę na łóżku, a następnie wędruje korytarzem na wprost do pokoju kontrolnego. Po krótkiej sekwencji z leżącymi się na Księżycu potworami, wychodzi z pomieszczenia i podążając schodami na górę dochodzi do pokoju Ellone (po drodze można pogadać ze stojącą na korytarzu parą i dowiedzieć się oraz obejrzeć kilka rzeczy). Po spotkaniu Ellone, Squall prosi ją o pomoc w uratowaniu Rinoa'y. Oboje wędrują w kierunku odpowiedniego pokoju, po drodze jednak włącza się alarm - to Rinoa wstała z łoża i snując się jak zombie zaczęła podążać do pokoju kontrolnego. Próbującego ją zatrzymać Squalla za każdym razem odrzucało jakieś pole siłowe, więc mógł tylko podążać za dziewczyną. Po załatwieniu spraw w pokoju Rinoa posnuła się schodami na górę, przebrała w kombinezon i wyfrunęła w przestrzeń kosmiczną. Podążający za nią Squall nie zdążył przed zamknięciem wrót w kosmos i zmuszony był wrócić do punktu kontroli, tymczasem gromadzące się na Księżycu stwory wystrzeliły nieprzerwanym strumieniem w kierunku Ziemi. Rinoa tymczasem zdjęła pieczęcie z kosmicznego więzienia Adel i uderzona przez strumień podryfowała w próżnię. Zrozpaczony Squall w ostatniej chwili wsiada do kapsuły, które unosi ostatnich uchodźców z bazy.

Bohater prosi Ellone o przeniesienie go w przeszłość Rinoa'y, tak więc podczas lotu przeżywa kilka podróży w czasie. Na końcu batalii jego duchа o życie ukochanej sam wychodzi w kosmos i leci w kierunku dryfującej dziewczyny. Na jej dogonienie określony zostaje limit czasowy, wystarczy jednak stale trzymać odległą postać na środku ekranu, aby wszystko skończyło się dobrze. Dryfującą parę ratuje również dryfujący legendarny statek Ragnarok, na którego pokładzie niestety zalęgły się dość niebezpieczne monstra, stąd trzeba oczyścić z nich pokład, aby przejąć kontrolę nad sterami.

W pomieszczeniach na statku znajduje się osiem potworów tworzących pary o różnych kolorach. Kluczem do ich eksterminacji jest rozwalenie obu gadzin z jednej z par bez konfrontacji z żadnym innym stworem (w przeciwnym wypadku poprzedni zabity stwór ożyje). Oprócz sześciu monstrów na parterze, dwa pojawiają się też na piętrze, z którego zeszła nasza parka, a po skończonym dziele eksterminacji aktywna staje się winda prowadząca do pomieszczenia kontrolnego. Po umilonej jedną piosenką romantycznej scenie pomiędzy dwojgiem bohaterów Ragnarock ląduje na ziemi w pobliżu miasta, a Rinoa zostaje zabrana przez naukowców z Esthar. Zrezygnowany Squall wędruje do pomieszczenia na lewo od windy, gdzie po chwili docierają jego przyjaciele i statek startuje pilotowany przez Selphie. Po chwili rozmowy Squall decyduje się na uwolnienie ukochanej.

W tym momencie gry dysponujemy w końcu środkiem latającym, dzięki któremu możemy dotrzeć prawie we wszystkie miejsca na planecie. Przede wszystkim możemy zaopatrzyć się w rzadkie przedmioty zdobywane na rzadkich przeciwnikach, swobodnie poruszać się między miastami oraz, co najważniejsze, uzyskać wszystkie GF (na dysku 3 już nie zdobywamy żadnego podczas podążania ścieżką fabularną - musimy na własną rękę postarać się o resztę Guardianów). Procedury ich zdobywania opisuję na końcu, po zakończeniu fabuły.

Drużyna podąża do Sorceress Memorial. Na miejscu Squall wyciąga Rinoa'ę z magicznego więzienia i wraca do wyjścia. Na drodze staje jednak kilku żołnierzy Estharu, lecz podchodzi do nich służąca postać i gestem nakazuje wypuszczenie bohaterów. Teraz statek kieruje do domu Edea'y.

Na lewo od wejścia rozciąga się łąka - na jej skraju Squall i Rinoa składają sobie obietnicę (tą z dema początkowego), a następnie romantyczna chwila zostaje przerwana przez tego półgłówka Zella, który przekazuje wiadomość, że prezydent Estharu prosi o spotkanie z drużyną. Cóż, wracamy do miasta.

Aglomeracja została opanowana przez wyłażące z Lunatic Pandora potwory, od których dosłownie się roi na ulicach. Po dotarciu do pałacu prezydenckiego, za drzwiami z dwoma pilnującymi strażnikami, Squall i przyjaciele w końcu spotykają Lagunę, który się właśnie okazuje prezydentem tego kraju. Można go zapytać o jego losy od chwili uwolnienia Ellone, a będzie można obejrzeć ciekawą historię z dodatkiem FMV. Dowiadujemy się teraz, że po wylądowaniu kapsuły Ellone została uprowadzona przez żołnierzy Seifera do Lunatic Pandora, gdzie wraz z ożywioną Adel posłuży do planowanej przez Czarownicę Ultimecię magicznej kompresji czasu. Zadaniem drużyny jest oczywiście do tego nie dopuścić. Po wyjaśnieniu szczegółów przez Odyne'a, bohaterowie pakują się do Ragnarocka i po chwili konwersacji w środku lecą do Pandory.

Po przebiciu się do środka i wyjściu na teren budowli, drużyna spotyka od razu znajomą parę - Raijna i Fuujin, z którymi rozgrywają ostatni pojedynek. Przeciwnicy dysponują teraz naprawdę zabójczymi technikami, lecz nadal są dość wrażliwi na magię anomalii (Sleep i Blind działają prawidłowo). Problemy mogą się zacząć, gdy Raijin rzuci na siebie czar Aura - będzie wtedy wykonywał powerowskie Limit Breaki, zaś z Fuujin jest ten problem, że używa często magii anomalii (np. Stop) oraz mocnych czarów ofensywnych (np. Meteor). Po zwycięstwie dwójka napastników ucieka, a podążający za nimi bohaterowie (w miejsce, gdzie uprzednio skoczył Zell) stają oko w oko z robotem-strażnikiem.

Ta walka może być dość trudna. Celem drużyny jest zniszczenie środkowej części robota, ta jednak zawsze kontratakuje korzystając z bocznych segmentów. Prawdziwa zabawa zaczyna się jednak, gdy maszyna się rozdzieli - po pierwsze każde z trzech części osobno wtedy atakuje, a po drugie zaraz po podziale działem laserowym redukuje HP członków drużyny do 1 (najlepiej więc jak najszybciej rozwalić robota przed tym podziałem). Po zwycięstwie bohaterowie przechodzą przez drzwi i po uwolnieniu Ellone ostatni raz walczą z Seiferem.

„Cieniarz" zawsze pozostanie „cieniarzem" - to samo dotyczy Seifera. Zadaje od co prawda większe niż ostatnio straty, lecz na obecnym poziomie wyszkolenia drużyny jest to mniejsza od spodziewanej ilość. Walkę tę można potraktować jako punkt moment zaopatrzenia się w czar Aura, który można wyciągnąć od przeciwnika. Oprócz tego jeśli wcześniej drużyna zdobyła Odina, będzie świadkiem jego śmierci oraz późniejszego przybycia Gilgamesha. Szczegóły na końcu oraz w sekcji technicznej.

Powalony Seifer po chwili jednak wstaje (a to spryciarz - on ciągle tylko udaje trupa!) i porywa Rinoa'ę, aby ją dostarczyć przed oblicze Adel. Tak kończy się dysk 3.

DYSK 4

Drużyna rusza na odsiecz wspinając się po konstrukcji na prawo od wyjścia z pomieszczenia. Na końcu drogi dochodzi do walki z Adel.

Czarownica tylko wygląda groźnie, gdyż chociaż dysponuje silną magią, to nie jej ataki nie wyrządzają aż tak dużych szkód. Haczyk w tym jest taki, że Adel trzyma w objęciach Rinoa'ę, z której co jakiś czas pobiera sobie nieco HP, w dodatku wszelkie obszarowe ataki na wroga dotykają również dziewczynę, stąd nie można stosować niektórych czarów i technik ataku oraz co jakiś czas leczyć Rinoa'ę dla jej lepszej kondycji. Po walce na plan wkraczają Laguna oraz Ellone i wykonują wcześniej zamierzony plan - zaczyna się kompresja czasu.

Podczas kompresji drużyna uczestniczyć będzie w kilku prostych starciach (nawet końcowe nie stanowi problemu), a następnie zostanie przeniesiona do Edea's House. Przy wejściu na plażę pojawia się zamek Ultimecii, do którego drużyna dostaje się po olbrzymich łańcuchach. Podczas drogi warto zauważyć znajdujące się po lewej trzy bramy - można do nich zejść, wprowadzają one do świata zewnętrznego z przyszłości. Jedną z nich docieramy na zarośniętą lasem północną część kontynentu Esthar, gdzie po chwili poszukiwań możemy odnaleźć Chocobo Shrine, a tam gotowego do jazdy kuraka. Teraz wystarczy podążać zachodnim wybrzeżem kontynentu, aby dotrzeć w okolicę przylegające kontynencie Centra, odnaleźć parkujący tam Ragnarock. Teraz drużyna ma okazję na nadrobienie zaległości z przeszłości z tym, że nie może ona wchodzić do miast (tylko boczne lokacje są dostępne). Potem jednak wracamy do zamku.

Przy wejściu drużyna dzieli się na dwa zespoły. Po wejściu do zamku zostają zablokowane wszelkie wykorzystywane w czasie walk umiejętności (oprócz ataku oczywiście), stąd najpierwszym zadaniem bohaterów jest ich odzyskanie poprzez rozwalenie kry-

jących się po korytarzach zamku bossów (jedna zdolność z jednego bossa). Często wymagana będzie kooperacja obu druzyn (jedna robi coś, aby mogła skorzystać druga). Pierwszego przeciwnika znajdujemy od razu - siedzi sobie na schodach i dużo śpi. Dzięki temu, że to stosunkowo - po rozwaleniu warto odblokować magnes. Kolejny gość znajduje się za pierwszym zakrętem na drugim końcu polany na szczycie schodów - jednak łezko tam dotrzeć, gdyż olbrzymi zygmunt, który tam stanowi podstawę z premedytacją zagięcia opada na dół. Aby po zabiciu, jedna grupa musiała po spadnięciu ustanowić punkt zmiany (tuż przed zielonym kręgiem). Wszystkich drugi przejdzie już bez niespodzianek.

Ten boss jest już nieco trudniejszy. Jego ataki mają już sporą siłę rażenia, jest odporny na magię lodową, poza tym kontruje każdy atak bohaterów a gdy w końcu ginie, przed śmiercią rzuca czar Ultima. Po zwycięstwie radzę odblokować Limit Breaka Last Ressurection (za zrobieniem to pierwsze z odpowiednią druzyna pozadaniem rozwalić końcowego bossa - oczywiście udało mi się). Aha, jakby ktoś pytał, to do Ultimatidze się wejściem w głąb polany pod tyrannosaurem, a następnie cały czas w górę, na końcu czas drabiną w dół i prosto przed wejściem zauważymy Save Point. Tymczasem można iść rozwalać kolejnych miśków.

Kolejnego przeciwnika znajdujemy w komnacie leżącej pod klatką w pomieszczeniu pod tyrannosaurem - ten gość również nieco może wkurwiać gdyż na każdy atak odpowiada techniką zadającą straty całej grupie. Wystarczy jednak zabezpieczyć się przed elementem Lightning, aby walka stała się dziecinnie prosta. Po odblokowaniu kolejnej opcji (np. Ressurection, warto też Save gdyż w fantazy można znaleźć dwa Save Pointy) druzyna rusza dalej.

Kolejny boss znajduje się w całkowicie innej części zamku, trupem trzymającym klucz - można się tam dostać wchodząc się do wnęki w pomieszczeniu z tyrannosaurem zmiany na środku. Typek nie jest prosty do zabicia, gdyż posiada niezwykle wysoki współczynnik [illegible] Szczególnie przydaje się magia, zwłaszcza czar Demi warto też spróbować Meltdown. Po zwycięstwie i odblokowaniu kolejnej opcji, znalezionym kluczem wydostajemy się z celi.

Teraz już nam powinno starczyć umiejętności na końcową walkę. maniacy mogą jednak poszukać kolejnych przeciwników (np. rozwalając zagadkę w jaskini obrazów) mogą też powalczyć z najtrudniejszym przeciwnikiem w grze - Omega Weapon. Aby go wywołać, należy pociągnąć za sznur uruchamiający [illegible] w jednym z pomieszczeń a następnie udać się do sali dzwonowej. boss będzie zamknął się w większą część. Po ukończeniu przygotowań rusztamy na końcową walkę.

Końcowy boss

Walka z kolejnym wcieleniem Ultimate posiada kilka oryginalnych rozwiązań. Po pierwsze na samym początku walki wybiera one losowo trzy postacie z drużyny, stąd główny skład może się od razu nie pojawić. Po drugie polegle na polu walki postacie zostają unieruchomione, a na ich miejsce pojawiają się kolejne [illegible], poświęcając osoby bez GF-ów, możemy dojść do prawdziwego składu. Kluczem do zwycięstwa są tutaj odpowiednie postacie i odpowiednie Limit Breaki (Squall, Irvine oraz Quistis to mój ulubiony skład). Powodzenia!

Na początku naszym przeciwnikiem jest „normalna" Ultimatia - dość łatwo ją wykończyć gdyż nie dysponuje dużą ilością HP, chociaż może być wkurzająca z powodu stosowane przez nią magii anomalii. Po otrzymaniu określonych strat Czarownica wywołuje GF Griever, z którym druzyna kontynuuje walkę. Teraz oczywiście nie jest już tak łatwo, szczególnie za zaczyna się „wpierdalający" motyw z kradzieżą przez przeciwnika naszych czarów (na raz cały komplet z jednego rodzaju). Gość również pakuje ostro, a w momencie przegranej uwalnia technikę Shockwave Pulsar która zadaje nawet ponad 5000 damage.

W pierwszej fazie Ultimatia walczy się ze swym GF-em w jaskini i zaczyna już lupać dobrze, w dodatku trzeba ją pokonać dwa razy - przed i po odpadnięciu głównego korpusu. To jednak jeszcze nic w porównaniu z ostatnią fazą przeciwnika.

Ultimatia rozwala dla gigantycznych rozmiarów i zyskuje technikę bezpośredniego bohaterom zaledwie po 1 punkcie HP. W tym momencie swoją niezwykłą przydatność ukazuje technika Quistis o nazwie White Wind. Z „laską" również należy walczyć dwa razy, a pomiędzy posiada olbrzymie ilości HP i zabójcze ataki, znanego drugiego co do trudności bossa (Weapon) przeciwnika w grze (przynajmniej na jest tak groźna jak Sephiroth z FF7). Po dużej dozie cierpliwości, testem stosowaniu najsilniejszych Limit Breaków oraz sporej ilości fartów (nie chodzi o słowo w języku angielskim) docieramy do dema końcowego, a jest na co popatrzeć.

THE END

Znajdowania GF

ODIN I TONBERI

Już na dysku 2 gdy uzyskujemy kontrolę nad Ogrodem, możemy skierować się na kontynent Centra, a tam w stronę dawnej wieży Galbadia Rumia. Zaraz po wejściu włącza się odmierzanie czasu, aby zdążyć z wykonaniem wszystkich czynności, należy ustawić zdolność Diablos Eno Kaihi ng i zrzucić. Naprzód schodami w górę, potem schodami w górę (w prawo), później do budynku z [illegible] który okazuje się windą. Po ścianach kolejnego budynku pną się dwie drabiny - lewa prowadzi do pomieszczenia, w którym trzeba wcisnąć przycisk uruchamiający maszynerię. Po zejściu na dół należy wejść do wnęki światełkiem na środku, co uaktywnia biegnącą dookoła budowli schody. Dochodzimy nimi do zamkniętych drzwi oraz drabiny obok nich, po wejściu na nich Squall wyjmie oko ze stojącej tam statuy. Teraz dalej schodami w górę, gdzie na szczycie widać drugą statuę - wkładamy brakujące oko i otrzymujemy kod liczbowy. Po powrocie tobą na dół wracamy przed drzwi, wkładamy klapsem wklepujemy kod - drzwi stoją otworem. Za drzwami jest Odin, z którym rozpoczynamy walkę czy też raczej tłuczenie gnata, gdyż ten nie atakuje w ogóle, stąd jedyna strategia jest upływający czas. Po zwycięstwie gość sam przyjdzie i odda bedno po swoim pobycie, sam na początku walki jego atak zabija wszystkich sojuszniczych (nie bossów) przeciwników. Teraz nadchodzi czas na użycie GF. Po ponownym wkroczeniu do ruin, na pierwszym piętrze musimy powalczyć w losowych walkach z potężnymi Tonberi, aby móc się zmierzyć z ich królem, należy rozwiać dwudziestu pod rząd (można jednak wychodzić na mapę i sejwować). Sama Tonberi są dość upierdliwe - mają ponad 20 000 HP i dużej siły atak, a gdy podejdą blisko to walą jeszcze mocniej. Najlepszą metodą jest trzymanie Squalla (można też jeszcze kogoś) na niskim poziomie HP, dzięki czemu będzie mógł stosować swój Limit Break - jego stosowanie to najszybsza metoda na zwycięstwo. Dwudziestu walkę z miśkami przedłuża się do starcia z Kingiem, który pokonany przyłącza się.

CACTUAR

Obok pustyni na Centrze widać małą pustynną wyspę, a na niej pojawiający się w różnych miejscach kaktus. Lądujemy Ragnarokiem i tępiemy roślinkę rozpoczyna się walka.

Gość jest mocny, jego szandarowy atak (10 000 Needles) zabija na miejscu (10 000 damage). Oprócz tego zwyczajnie nadepuje (dość słabo) oraz upada powodując bardzo silne trzęsienie ziemi. Nie ma szczególnej metody na zwycięstwo, po prostu trzeba mu walić ile wlezie (najlepiej Limitem Squalla) w razie potrzeby ożywiając poległą postacie. Oczywiście zwycięstwo powoduje przyłączenie się „kolczastego" do naszej wesołej, szczęśliwej rodziny.

DOOMTRAIN

Po znalezieniu w Tear [illegible] Pierścienia Salomona (Solomon's Ring) konieczne są następujące przedmioty:

6 sztuk Remedy+ - uzyskana poprzez zamianę 60 Remedy (można kupić w sklepach) za pomocą zdolności Med Up (GF Alexander).

6 sztuk Steel Pipe - można je ukraść goryloważym atworom mieszkającym na górskich płaskowyżach opodal Deling City.

6 sztuk Malboro Tentacle - można je wygrać, ukraść od Malboro i wielkiej kalarepy używającej obrzydliwej techniki Bad Breath powodującej [illegible] anomalie statusu. Bulwa to występuje w lasach północnej części Estharu oraz na dwóch specjalnych wyspach Closest to Hell i Closest to Heaven. Po uzyskaniu komponentów używamy z menu Item Pierścienia i otrzymujemy Guardiana.

BAHAMUT

W krańcowym [illegible] zachodnim krańcu mapy świata [illegible] ukryta jaskrawa wyspa. Lądując na niej, a następnie wchodząc do wnętrza druzyna zauważa [illegible] która co jakiś czas zmienia natężenie światła padającego prawej stronie widać przejście, do którego należy się dostać. Poruszać się należy tylko wtedy, gdy światło na chwilę przygasa - w przeciwnym wypadku wyskakują mocni przeciwnicy. Gdy [illegible] do „ołtarza" jesteśmy [illegible] do starcia z Ruby Dragonem - najniebezpieczniejszym „normalnym" stworem w grze. Jego Breath atak odbiera [illegible] ponad 6000 HP całej szczęśliwej [illegible] że stosuje po w grze rzadko, bo oprócz tego [illegible] się czarami. Jego słabym punktem jest podatność na czar Demi - to chyba wszystko, gdyż przeciwnik ma bardzo wysokie parametry obrony. Po walce dochodzi do następnej, a po niej druzyna otrzymuje pytanie i dwie odpowiedzi, których wybór niewłaściwy prowadzi ona do kolejnej walki ze smokiem. Trzeba wybrać ukrytą odpowiedź trzecią, a wtedy wyskakuje sam Bahamut.

Z jednej strony gość ma słabszy atak, na poprzedzające go smoki, z drugiej jest odporny na Demi, stąd trzeba mu naparzać, czym tylko się da (najlepiej Limitami). Uff, nie jest to łatwa walka, lecz zyskanie takiego sprzymierzeńca opłaca się.

EDEN

Po dołączeniu Bahamuta droga do wnętrza laboratorium (tuż otworem [illegible] racjej daurą w ziemi). Środek składa się z kilku pięter do których kolejne przejścia otwierane są poprzez dystrybucję odpowiedniej ilości energii do mechanizmów. Na początek Squall uruchamia główną maszynerię (po lewej) a następnie korzysta z niej do odsunięcia klapy z dół. Na ostatnim piętrze na pytanie o ilość jednostek wybieramy 2, dzięki czemu w pokoju poniżej uaktywnia się dodatkowy panel prowadzący do pomieszczenia z zapasem mocy. Teraz już wystarczy do końca wybierać 1 aby zachować 10 na końcowy [illegible] znajdujący się za kratą skalistą drożką na dnie jaskini. Po drodze tak spotykamy sporo niebezpiecznych potworów, lecz są one niczym w porównaniu w końcowym bossem. Ultima Weapon. Gość używa oprócz standardowych czarów (Quake i Meteor) znaną z walki z Diablosem Gravity, posiada też natychmiast zabijający (9999 damage) Light Pillar (nie mówiąc już o tym, że mucha meczem). Najgorsze jednak jest w nim to, że jest dobrze szybki i składa się z dwóch, lecz atakowących jedność części, z których każda atakuje osobnymi technikami. Rozwalenie [illegible] wymaga super parametrów i dużego szczęścia. GF Eden można zaś zdobyć wycinając go z owego bossa (Draw).

Do zobaczenia za miesiąc, w którym czeka opisu do FF8, w stanie przedstawione wyżej [illegible]

Hello, Hello.

Bieżące odsłone "Kącika..." jest już akyba ostatnią zdemiesiowesą prasa TEKKEN TAG TOURNAMENT. Wszystkie postacie są już znane, pierwsze automaty pojawiły się w Polsce, a w dodatku.... ekkkkk - PS2... Tylko sobeczcie i poczytajcie. Co zaś się tyczy turnieju TK3 we Wrocławiu - najprawdopodobniej odbędzie się on w listopadzie, a pełne info podam za miesiąc. A poza tym - dziś mniej tekstu, więcej szreseów. Po prostu - za mało miejsca! Meltretujcie Ścierę, aż da chociaż dodatkowe pół strony....

kali@grupa69.netpol.pl

KĄCIK BIJATYK
ROUND 13

WSZYSTKO JASNE W TTT

Pisałem ostatnio o Kumie. Tak, tak, jednak dotarł do brygady i można nim grać. Niby zajebisty ale... ale w TTT cały czas mi się spodobał, powiedzmy na poziomie "da się strawić" - na pewno nie jest to ta totalna żenada, co w pozostałych częściach TEKKENa. W [illegible] Jeżeli zaś chodzi o wygląd, oczywiście gdy mówi się o Kumie, to myśli się też o Pandzie. Teraz dojdzie jeszcze miś polarny znany z TEKKEN 2 - jest to trzeci strój. No to może już wystarczy miejsca poświęconego temu niedźwiedziowi.

Jest też wszystko jasne, jeżeli chodzi o resztę obstawy TTT. I wiecie co? Poważnie zawiodłem się na ostatnich ujawnionych postaciach. Odwalono tamenadę. Przypominam, że dwiema ostatnimi ujawnionymi postaciami były Alex/Roger i Kuma/Panda. Teraz do tej brygady dorzucone zostały obydwa Ogra - y (raczej Ogóry). I Mało? No to jeszcze dołóżcie Prototype Jack!!! GEEEEEZZZZZ!!! Czy TTT ma podtytuł "Jack Revenge"??? Przecież mamy tu i GunJacka i Jacka-2, i Prototype Jacka!!! Brakuje tylko Jack-1 - już byśmy mieli cały pluton! No, na upartego to można jeszcze do nich dorzucić Ganryu, bo to podobna postać. Blah.

Co jest jeszcze nieciekawe - ostatnią ujawnioną postacią jest Devil/Angel. Da się ścierpieć, ale od razu można powiedzieć, że NAMCO się zbytnio nie wysiliło.

TTT W POLSCE!!!

HAH! Już w Polsce możemy zamiatać w tego najnowszego TEKKENa. Pierwszy znany mi automat został postawiony w Katowicach - w małym salonie na dworcu centralnym PKP przy wejściu na peron 4. Co ważne - jest to oryginalny automat TTT! Może nie wersja deluxe, ale zawsze porządnie wykonane pudło. Bardzo dobre galki i guziki - wszystko NA RAZIE chodzi cycuś, lecz nie ma jeszcze odkrytej ani jednej dodatkowej postaci. Zapewne już co niektórzy sprawdzili, jak w to się tłucze. Przede wszystkim - gra się bardzo długo - o wiele dłużej niż w TEKKEN 3 - często może się zdarzyć, że pojawi się hasło TIME UP na ekranie. Obok zamieszczam zdjęcie pojedynku pomiędzy mną a HIV'em w TTT, w SEGA WORLD w Londynie (huh - pojedynczy kredyt kosztował funciaka).

Pytaliście w listach, o co chodzi z tym, że boss - UNKNOWN, to bardziej zaawansowany MOKUJIN. Więc odpowiadam - jest to postać, która w trakcie trwania walki (a nie pomiędzy rundami) może naśladować różne postacie. Kilka sekund jest Edkiem, zaraz ma ciosy Juna a po chwili Hwoarango. I dlatego właśnie sądzę, że nie będzie tej gry na PSX - już przy MOKUJINie było dogrywanie pomiędzy rundami. PSX ma za mało pamięci, by "obsłużyć" taką postać, jak UNKNOWN. W zeszłym miesiącu pisałem, że TTT raczej nie wyjdzie na żadną ze znanych domowych konsol. Gdy tymczasem...

TTT NA PLAYSTATION 2!!!

BUUUUUUUUUMMMM!!! W dniu pierwszego pokazu PS2 (właśnie - nie PSX 2, lecz PS 2) zaprezentowano TEKKEN TAG TOURNAMENT na tę konsolę. I co? SZOOOOOK!!! JAK TO WYGLĄDA!!! Głędzenie od dawna w wykonaniu HIV'a o tym, że gry na PS2 będą wyglądać jak filmy renderowane niewiele mija się z prawdą! Oglądając pierwsze filmy o TTT na PS2 nie mogłem po prostu uwierzyć, że to tak naprawdę się prezentuje. Nie wiedziałem, czy jest to prawdą! Obok macie screeny. Na filmie wygląda to dużo lepiej. A jak będzie wyglądać w rzeczywistości? Przy okazji zwróćcie uwagę na wygląd plansz. Szczególnie tej w trawie - każde jej źdźbło jest widoczne. Co tu dużo mówić. Jak się nie zachwycać!?! Tylko zwróćcie uwagę na wykonanie twarzy XIAOYU. To nie jest rendering - tak postacie wyglądają podczas walki! Niesamowite!

T3 JUGGLE

YOSHIMITSU:

Poniższe juggle dla najbardziej pokręconej postaci w [illegible] "MAG" Kloc

d/p+2 t/p+1-2 d/t+2,2,2,2,4
d/p+2 d/p+2 p,p+3,4 (można dorzucić d/t+1 jeśli gość nie QR-uje)
d/p+2 d/p+2 p,p+3,1
d/p+2 t+1,1 t+1,1 t+1 d/p+4
d/p+2 t+1,1 d/p+1,2 d/t+2
d/p+2 t+1,1,1 (druga 1 nie może sąsiedzić) d/p+1-2 d/t+2
d/p+2 t+1,t,1 (druga 1 nie może sąsiedzić) 1 d/p+1-2
d/p+2 t+1,t,1 (druga 1 nie może sąsiedzić) d/t+2,4
d/p+2 t+1,1,1 (druga 1 nie może sąsiedzić) d/t+2,2
d/p+2 d/p+2 d/p+2 d/p+2 d/p+4
d/p+2 N g+1+2 p~p
FC d/p+3 d+2 WS+1 d/p+4
4 ,3 t+1+4 d/p+4 (t+1+4 musisz wykonać w takim momencie żeby przeciwnik spadł do przodu wtedy wchodzi d/p+4)
d/p+2 t+1,1 t+1,1 p,p+2
d/p+2 t+1,1 t+1,1 t+1 p,p+4
t-3 t,t+1,1
4-3 FC d/t,t+1

KĄCIK WYŚCIGOWY LAP 8

GAMERA

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

Witam w "Kąciku V-Rally" Dziękuję za lawinę telefonów z Waszej strony Nawet nie spodziewałem się że ta gra zdobędzie taką popularność Mam jedną prośbę nie dzwońcie w nocy, bo też jestem człowiekiem i muszę się kiedyś wyspać Poczekajcie do rana z nowymi wynikami) Z góry dziękuję

Brawa należą się wszystkim, którzy wzięli udział w konkursie Niestety nie mogę podać wszystkich nazwisk, co na pewno zmobilizuje Was do lepszej jazdy i za miesiąc możemy spodziewać się jeszcze lepszych wyników

Ogromnie się cieszę iż pojawiły się nowe nazwiska, które wniosą na pewno wiele zamieszania na naszej liście Zanim jednak podam czasy, które będą obowiązywać w tym miesiącu, pragnę dodać kolejne rekordy do listy wyników a mianowicie czas w Time Trial i czasy z wszystkich tras z wszystkich państw Ogromnie się cieszę że każdy z Was chciał aby listę wyników wyduszyć o te tryby Time Trial to suma czasów z wszystkich OS-ów dostępnych w grze - jest ich sporo bo aż 84 trasy Nadsyłając czasy z wszystkich OS-ów, bardzo proszę Was o spisanie ich dodatkowo na kartce, co pomoże mi w szybszym ich sprawdzeniu

A zatem życzę wam gumowych drzew i niech moc(ne) XM-I będzie z Wami

ARCADE:

- LEVEL 1-
12.09.51 SZYMON KOPAŃSKI Z LUBAWY
- LEVEL 2-
20.30.15 ŁUKASZ SOBIERAŃSKI Z OPOLA
- LEVEL 3-
30.15.13 ŁUKASZ SOBIERAŃSKI Z OPOLA

TROPHY:

- EUROPEAN-
15.20 91 ŁUKASZ SOBIERAŃSKI Z OPOLA
- WORLD-
24.31.93 ŁUKASZ SOBIERAŃSKI Z OPOLA
- EXPERT-
32.13.67 ŁUKASZ SOBIERAŃSKI Z OPOLA

CHAMPIONSHIP:

- EUROPEAN-
22.15.24 ŁUKASZ SOBIERAŃSKI Z OPOLA
- WORLD-
33.35.24 ŁUKASZ SOBIERAŃSKI Z OPOLA
- EXPERT-
45.31.20 SZYMON KOPAŃSKI Z LUBAWY

(0-32) 289-41-42 Gamera (Mirek)
(0-32) 263-69-10 Ace (Piotrek)

ACE

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Witam wszystkich maniaków szybkości i czterech kółek Który to już raz? Niechaj spojrzę - ósmy No tak, co by tu 'na tapetę" wrzucić... Już słyszę HIV'a czytającego ten tekst - "Co? Znowu opisy jakichś samochodów? Przecież to nie ma sensu, GT znają już wszyscy od podszewki toć to giera nie najmłodsza' Ehhh widać, że facet nie może się doczekać sequela GT (jak my wszyscy zresztą) Właściwie to mógłbym już odejść od kompa i tak ten tekst zostawić (he już widzę Ścierę!! Ale, ale wraz z Gamerą pogrzebaliśmy w naszych chorych umysłach i doszliśmy do wniosku, że warto jeszcze przedstawić bryki zdobywane za dwie ostatnie licencje "Zdobyć opisywane fury należy złote licencje wykręcić musisz aby dokonać tego, o zadanie niełatwe to będzie Moc niechaj z Tobą- " Zaraz, zaraz. No tak! Wszystko jasne Ewidentny wpływ Mistrza Yody (to ten mały, zielony)

Mamy nowy rekord w GT na prędkość mekeymalną. Artur Celeo (Strzelce Opolskie) wykręcił 437 km/h Toyotą Supra '95 RZ opieywaną już przez Gemorę. Gratulujemy i czekamy na więcej)!

GAMERA

COLIN McRAE RALLY

Miesiąc temu napisałem iż zawieszam nasz Kącik Colina a tu niespodziewanie nastąpiła zmiana na naszej liście we wszystkich kategoniach Cieszę się za są takie osoby jak Szymon Kopański, który nie daje zapomnieć o starym, dobrym wyścigu, choć pojawiło się na rynku kolejna dobra gra promująca styl jazdy naszego "Holka" Dobra, to na dzisiaj tyle i już przechodzimy do ogłoszenia wyników Oto one

PIERWSZA KATEGORIA

1.NOWA ZELANDIA-16.41.34 SZYMON KOPAŃSKI Z LUBAWY
2.GRECJA-16.39.71 ŁUKASZ SOBIERAŃSKI Z OPOLA
3.MONTE CARLO-17.26.89 SZYMON KOPANSKI Z LUBAWY
4.AUSTRALIA-16.24.96 SZYMON KOPAŃSKI Z LUBAWY
5.SZWECJA-19 08.78 SZYMON KOPAŃSKI Z LUBAWY
6.KORSYKA-14.58.79 ŁUKASZ SOBIERAŃSKI Z OPOLA
7.INDONEZJA-18.21.24 SZYMON KOPAŃSKI Z LUBAWY
8.WIELKA BRYTANIA-24.14.42 SZYMON KOPAŃSKI Z LUBAWY

DRUGA KATEGORIA

1.NOWA ZELANDIA- 15.35.57 SZYMON KOPAŃSKI Z LUBAWY
2.GRECJA- 18.16.92 GRZEGORZ KACZMARCZYK Z ŚWIDNICY
3.MONTE CARLO- 16.33.56 SZYMON KOPAŃSKI Z LUBAWY
4.AUSTRALIA- 15.00.44 GRZEGORZ KACZMARCZYK Z ŚWIDNICY
5.SZWECJA- 18.13.88 SZYMON KOPAŃSKI Z LUBAWY
6.KORSYKA-14.20.20 GRZEGORZ KACZMARCZYK Z ŚWIDNICY
7.INDONEZJA- 17.25.23 GRZEGORZ KACZMARCZYK Z ŚWIDNICY
8.WIELKA BRYTANIA- 23.21.56 GRZEGORZ KACZMARCZYK Z ŚWIDNICY

TRZECIA KATEGORIA

1.NOWA ZELANDIA- 14.49.33 SZYMON KOPAŃSKI Z LUBAWY
2.GRECJA- 14.32.44 SZYMON KOPANSKI Z LUBAWY
3.MONTE CARLO- 15.36.07 SZYMON KOPANSKI Z LUBAWY
4.AUSTRALIA- 14.33.64 SZYMON KOPANSKI Z LUBAWY
5.SZWECJA- 17.27.47 SZYMON KOPANSKI Z LUBAWY
6.KORSYKA-13.12.48 ŁUKASZ SOBIERAŃSKI Z OPOLA
7.INDONEZJA-16.31.42 KRZYSZTOF SMUDA Z KRAKOWA
8.WIELKA BRYTANIA22.08.60- SZYMON KOPANSKI Z LUBAWY

ACE

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

TOYOTA TRD 3000 GT

Toyotę TRD 3000 GT otrzymujemy za licencję A. Już na pierwszy rzut oka widać wyraźne różnice w wyglądzie pomiędzy wersją "podstawową" Supry o opisywanym modelem TRD 3000 GT jest znacznie bardziej 'przypakowana' (spojlery, progi itp) i robi wręcz piorunujące wrażenie Na screenia możecie podziwiać model bez przeróbki karoserii (tak prezentuje się znacznie bardziej okazale) Co do osiągów - przyznać się muszę za tą bryką pomykać wolę ot tak, dla przyjemności Z tego co zauważyłem bryka owa ma podobne osiągi do innych modeli Supry (model TRD można tuningować), ale gdyby ktoś coś zczaił - niechaj da znać Samochód reaguje na polecenia kierowcy dość nerwowo Zakręty śmiało można pokonywać kontrolowanym poślizgiem co na powtórkach wygląda bardzo apetyczne Jednak imponujących wyników raczej tą bryką nie wykręcisz

Fura druga - Nissan NISMO 400 R - zbudowana na bazie modelu R 33 i podobnie jak Supra TRD prezentuje się imponująco Na zdjęciu model maksymalnie rozbudowany widać różnice w ospojlerowaniu w stosunku do R 33 Bryka ta jest nisko zawieszona, co widać gołym okiem porównując modele R 33 GT-R V spec i NISMO 400 R Ten ostatni jest niższy (o jakieś 30 mm), co dodatnio wpływa na możliwości tej bryki Samochód bardzo dobrze reaguje na polecenia kierowcy, fura znakomicie trzyma się drogi Jeśli zaś idzie o silnik to ten jest słabszy niż w modelu GT-R co niestety nie pozwala wykręcić dobrych czasów, ale z drugiej strony model 400 R ma bardziej 'przyjazny" model jazdy Przyznam się bez bicia że nie grzebałem w ustawieniach tego samochodu z dwóch powodów: braku czasu i Finala VIII (nic na to nie poradzę ta gra jest cudowna!! Mam nadzieję, że chociaż Wy Drodzy Czytelnicy, znajdziecie czas i ochotę do babrania się w wnętrznościach tejże bryki Jeszcze jedno - "Nissana NISMO 400 R zdobędziesz na złoto A International licencję, łatwym nie będzie to zadaniem, w siebie uwierzyć musisz". Na koniec mała podpowiedź - zdając licencję A Int na złoto, najpierw zalicz te z numerem 1, 3, 5 i 7 – pomykał tu będziesz TVR Griffith Pozostałe 2, 4, 6 i 8 – Viper Chodzi o to, abyś wczuł się w konkretny samochód i model jazdy Nie zaliczaj więc tych licencji po kolei, zastosuj się do moich uwag a ułatwisz sobie życie

Pda

CZE!

khy khy "KTOMACZAS" to gru
ie absolutnych oszołomów, kto
y małą kompletnie nierówno
pod sufitami - właśnie za to ich
chcham. To m in dzięki ich histo
yjkom otwierasz PE w pierwszej
olejności na stronach obciąże
ych dziełem "LISTY", za co wy
pada mi podziękować szczodrze
Dziękuję) W tym miesiącu opu
kowałem kilka listów poruszają
ych poważne tematy za co by
może kiedyś zostanę przez przy
adek ukamienowany Wybacz
e o chorzy psychicznie! Od cza
u do czasu musze się nieco "od
chamić", a za do teatru tudzież
pery chodzić nie lubię to uczy
to na łamach PE i

HIV

PRYWATA:

Karolina z O ola - ola, jeśli nikt się nie ozwie, to
zapraszam! Sadkowit 0604-12-72-21.
Oliwia - no, no, no... Oj wstydzi się Mery, jeszcze
prywatnie "za dwa lata", a może i... BTW. Pisz
(i wysyłaj...
Joanna z Radomska - kham, khamy, ale ja opadłe
na prywatnymy...
Pozdrawiamy - Mery, Mroczny Bohater, "El" Ba-
ran, Kamelia, Kamelia Jest Jak Wino...;)
Magda z Zamościa - Sobiesz Sobiesz? Hm, wszy-
scy tych chłopaków się boją, Hehe!
Jacek z Torunia - stary, nawet o tym nie myśl,
Hehe!
Mack, Wyatt i Remik - czyli skandaliści, to pozdra-
wiam najserdeczniej! Gruzam...? Buraki! Po-
zdrowienia!)

"Pirat" pisze, ze..

Epizod I

"[ ] Śmiem donieść (może już wiesz) że pojawiła się przystawka "gameshark-podobna" o nazwie GameHunter za pomocą której można odpalać "piraty" na nieprzerobionej konsoli PSX SONY zareagowało na to urządzenie bardzo szybko - wypuszczając na rynek model SCPH-9002, który jest pozbawiony portu Parallel, co dyskwalifikuje mój Drogi ubogi Graczu - sobie wpierdol tego urządzonka A że przy okazji nie wspomnisz Action Replay Pro czy też Game Shark ze o VirtualMemory lub MP3 Player nie wspomnę to pikuś [illegible] końcu nikt Ci nie zmusza do kupna PSX. Jeśli możesz, Drogi HIV'ie jak najszybciej podaj, proszę tę wiadomość w PE, całemu konsolowemu bractwu przed kupnem bubli typu SCPH-9002, oraz aby brać owa przekazała ją swoim znajomym, mającym zamiar nabyć konsolę PSX, skazanym na DZIWNĄ politykę SONY

Epizod II

Dzięki za opublikowanie mojego listu, w którym doniosłem o "złokalkowanej" wersji gry ABE'S ODDYSEE Jednak co do końcówki listu to się chyba nie "zrybiliśmy" Chodzi o to kto decyduje o wersjach językowych danej gry? Czyli czyja w tym brecha że gra nie jest dostępna w języku polskim? Skoro to takie proste - "przeciągnięcie" gry na słowiański język (no bo jak wytłumaczyć, że "piratom" się to opłaca, choć cena ich wersji jest tańsza od oryginału 10 razy), to dlaczego SONY Poland nie podejmuje się takich zadań!?! No to kto jest nie oficjalne przedstawicielstwo SONY na Polskę ma "tłumaczyć" gierki (lub zlecać ich tłumaczenie)??? Przecież ani NAMCO ani KK czy też INFOGAMES etc z przyrostkiem "Poland" w nazwie nie istnieją!!! To przecież SONY Poland walnęło teraz że "się nie opłaca i nie będzie wersji polskich" - ich !!! I piep ć tych którzy leją na piracki rynek i kupują "oryginały"! Niech się Irzoda języków uczy a nie czeka na ucywilizowane "polskie wersje"!!! Przepraszam ale trochę mnie to wkurza Wszystko można wytłumaczyć stwierdzeniem "się nie opłaca" I dzięki temu jak sam napisałeś, 140 000 użytkowników PSX montuje "przeróbkę" i walczy na "piratach", bo "się nie opłaca" wypie yć 2 stówek na garnka w j angielskim skoro "złokalkowana" kosztuje marne grosze!!! A rzetelność z zabawy taka sama (tyle że ta "tańsza" ma dodatkowo polskie menu i podpowiedzi choć nie jest tak czarna od spodu I Firmie SONY Poland jednocześnie udało jej politykę sprzedaży i marketingu bardzo szybko przyswoili sobie użytkownicy PSX czego rezultatem jest rynek gierek, jaki postrzegają wszyscy pykający na PSX'ach W dużych miastach sprzedaż oryginałów jest mizerna – nie tylko ze względu na cenę piratów ich dostępność W Warszawie chcąc kupić oryginalnego DRIVE-Ba m czekać cały miesiąc od daty premiery bo ani **********, ani też ******* nie posiadały jej w ofercie, nie mówiąc o "biedaku" reszty figurujących w ich ofertach tytułów!!! A kumpel "z klatki" śmiał się ze mnie pytając w pirackiego DRIVERa nabytego za marne grosze kuponego półtora miesiąca wstecz!!! I ładuj tu kasę w oryginały, a jeszcze zobaczysz podejście do uczciwego klienta robią o laskę za sprzedają za 200 zł gierkę na PSX! Miliony się o nie zabiją kolejki jak po mięso na kartki za słusznych czasów - najlepiej olać klienta jeden w tę czy w tą, i tak sprzedasz jest oszalewające!!! Nie wiem czy takie podejście mają wszyscy dystrybutorzy ale ja odnosiłem właśnie takie wrażenie błądząc po "fachowych", bądź co bądź, sklepach I myślę że niedaleko pada jabłko od jabłoni, czyli JAK SONY IM (dystrybutorom) TAK ONI NAM czyli KLIENTOM Chyba wysapałem co mi leżało na sercu [ ]"

Darek, e-mail

Oj widzę wyraźnie zd[illegible]
Ogłaszam zatem ogólnokrajowy [illegible] na temat piractwa którą [illegible] się kolejnym numerze PE. Piszcie do [illegible] (nie musicie się [illegible] wać [illegible] na jak i jak [illegible] sam się wyciągnąć. C[illegible] do SCPH 9002 to myślę się twierdzi firma SONY wypuściła go w odpowiedzi na GameHuntera [illegible] Port Parallel [illegible] ko ztuje co [illegible] a [illegible] chciało obniżyć [illegible] zty [illegible] za tym idzie także koszty sprzedaży PSX'a do minimum właśnie stąd ich W Stanach PSX kosztuje obecnie 100 dolców Przelicz[illegible] to [illegible] kensem na złotówki [illegible] dopiero [illegible] wek, to [illegible] ponad 400 zł. W Polsce powinna ona kosztować co najwyżej 500 zł ale Co do Twojego podejścia do kwestii piratów gier to na razie nie zabiorę głos[illegible] niecha Czytelnicy wyc[illegible] [illegible] [illegible] napiszą co [illegible]

CAPCOM - klamca?

"[...] 1> Czy CAPCOM zamierza wydać jakieś stare "chodzone bijatyki" na PSX (np. Cadilacs and Dinosaurus) 2> Co z Ult-

mad. 1> Nie mi się wiadomo na ten temat. Jak się czegoś dowiem, to dam (i znać... ed. 2> W tej sytuacji widzę dwie możliwości... a> Twoja znajomość języka angielskiego pozostawia wiele do życzenia) b> CAPCOM zaprzestało prac nad tą grą. Niestety, szczegółów tej tajnej operacji nie znam... ed. 2> Prawdopodobnie oba[illegible]... (...) Nie łam się, oleduje podejście CI Nuke'a, hihihi! Zobaczymy. Jakie twierdzą...

Pierre Dzoncy

"[ ] Cześć Pierdzący OSZOŁOMIE. Ty lamo głupia, jesteś jednym z Twoich największych fanów. Fajny z Ciebie gość!!! ŻĄDAM WIĘCEJ KOMIKSÓW, I ŻEBY BYŁY DŁUŻSZE!!! [...]"

Cyryl, e-mail

Stary, zdecyduj się - czasu mnie czy też dorzysz wielką antypatię? Bo też jest jakoś mało zdecydowany [illegible] Zauważyłem, że Natash zresz bardz ej zdecydowanie domagacie się choć jednego rozbudowanego, czyli całostronicowego "komiksu". Nie obiecuję niczego, ale postaram się nakłonić Ścierwo, aby w jednym z kolejnych numerów PE wygospodarował 1 pełną stronę na komiks. A jeśli już uda mi się tego dokonać, to co wszelki wypadek przygotujcie sobie chusteczki, co by mieć w co tzy wielkie jak groch wyciekać, bo gotowe scenariusze tkwią w zakutym łbie Ścierwo od dawna, hihihi!

Scenariusz: "Don Cornholio" Rysunki: "Kleju"

Wsioki jedne!

"Zachowane oryginalną pisawnię, poprawione ino interpunkcyję."

[...] Noooooo... Pisza do Wos pierwszy roz, ale w końcu wiela człowiek może strzymać, no nie? A sprawe wyglondo nastympujonco. Godzina temu dostołech PE (móm prenumerata) i przeczytołech listy (listy som nojlepsze) i tak se czytóm i czytóm, a tam jakiś cwiuk - kOLOS czy jakoś tak - nalatuje na PSXa. Juz zech strzymoł tego aGENTA, ale teraz juz zech nie strzymoł. Pedziołech se - napisza do PSXa. No i piszą. Więc chca, zeby ten kOLOS i zresztą aGENT tez zastanowili sie dobrze nad tym, co robią, toni se nie zdajom sprawy z konsekfencji jakie mogom z tego wynikonć. Pewnie se myślom, że skoro nie podali adresów, to my - PSX owcy - ich nie dorwiemy, co? A otóż to - tutaj się mylom, bo jo i reszta moich kumpli dobrze wiemy kaj toni mieszkajom i jak kupnemy cały tosprzent (motyki, kije, kastety), to do nich wpadnymy z wizytom. Tylko jest mały problem. Otóż drodzy HIV i, Ścierwa, Muttie, Aja, Stary i reszta... mamy jedyn problym. A oto on: NIE MOMY KASY NA TE KIJE I KASTETY, wiencz proszymy wos o wsparcie finansowe. Co wy na to? NIE!!! Jak to nie, prze... przeciez my... my - PSX owcy - powinniśmy trzymać sie kupom, nie? To jak, dacie co grosza? W razie todmowy żodyn z nos nie przestanie kupować PSXa, wiencz nie krempujta sie, oka? A poza tym to móm jeszcze kilka słów do tych cwi, otóż sam to totalni debile, wsioki, walił tod nich sianem na kilometer, som tacy a nie sracy, bo tacy sie urodzili i nikt już tego nie zmieni (noooo, chyba ze jednak bedzie ta kasa), no i wogóle to som palanty. No dobra, koniec tego bydła, mam jeszcze kilka pytań do Redakcji. Oto one: 1> W jaki sposób Ścierwo robi takie naturalne debilne miny? Wygląda tak, jakby miał to od urodzenia! 2> Dlaczego Mutti to lamer (Mutti, nie daj się!!!)? 3> Kiedy mogę wpaść do Redakcji)? 4> Kiedy będzie TEKKEN TAG TOURNAMENT na PSXa? [...]

Piwi, e-mail

Cały ten skoput, cosik Ty rozbryzgał to serio cinska sprowa do rozgryzienia. Bo jo nie uwozom, ześ Ty i Twoje chłopoki som w stanie natluc po tych głupich foch i obgadanym delikfentom. A nawet jak wicie kaj te wiejskie głupki mieszkajo, to i tak brawury Wom nie styknie, co by im po pyskach powyciskać. Na nos nie liccie, bo nom nie we foch takie numery. Kaj tam... No i łospsetu Wom nie fundnimy, bo łapsk ufajdanych psykładać do mordestwa nie bedziemy. Kupta se, chłopoki grabie i do łogrodu szorujta, co by go wyspsontać, a pikniel łotpowiadam zatem na pytanie, aby łagonii nie psedłużać: 1> Ścierwo zawse myśli o moich capich fuzeklach, jak do fotek pozuje 2> Dużo elymentuf za tym psepowiada. W sumie tod furodzenia bestyja była pokrencona, inna cholera nis wsyskie 3> Najlepiej by było, kaj Ty by normalnie psyseci kiedyś, a nie wpadał, bo nam forsy na nowe syby skoda 4> Na PSX a ni bydzie !!! - dopiero na PSX2 sie łukaze... Uff, no i jak mi wyszło?

Scenariusz i rysunki: "Kleju" Korekta: "Don Cornhollo"

"BRUTALITY..."

"[...] Pisze do Was, ponieważ pragnę poruszyć pewien ważny temat. A mianowicie BRUTALNOŚĆ W GRACH KOMPUTEROWYCH. Po co jest brutalnsać? Skąd się ona bierze? Te pytania często zadaje sobie i innym każdy porządny, cywilizowany, grający człowiek. Może to zabrzmi dziwnie, ale odpowiadam, że "a nicsego". A to dlatego, że w każdym e

PCHLI TARG

Kupię konsolę PlayStation do 300 zł (może być bez zasilacza byle by działała!). Kasę na konsolę zbieram przez 3 lata, więc się zlituj!! Maciej Trelński, Teresin 8/5, 86-014 Sicienko woj. Bydgoskie, tel. (052) 389 78-54

Sprzedam konsolę PSX + Dual Shock + klasyczny pad SONY + Memory Card + 3 gry (GRAN TURISMO, FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 2). Wszystko oryginalne! Cena 900 zł. Dodatkowo druga karta pamięci + 11 numerów PSX EXTREME gratis!!! Grzegorz Wiesiek, tel. (0622) 630-87-04

Sprzedam oryginalne gry w systemie PAL: MDK, ALIEN TRILOGY, BROKEN SWORD 2, TOMB RAIDER, MOTOR MASH, CRASH BANDICOOT, FIGHTING FORCE (100 zł/szt., oprócz CRASH BANDICOOT - 90 zł). Bartek, tel. (077) 43-92-281, po godz. 15:00

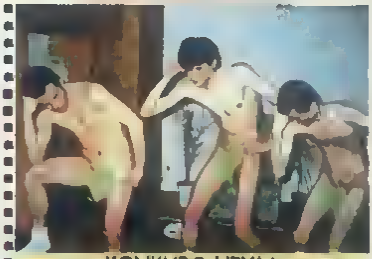
Sprzedam PSX + pady, oryginalny Dual Shock, 2 karty pamięci, HAPP z mnóstwem kodów, kabel RGB, wszystko sprawne. Tel. (032) 43-47-804

Nawiążę kontakt z posiadaczami PSX a z woj. podkarpackiego. Odpowiedź gwarantowana. Łukasz Ekiert, Odrzykoń 237, 38-407 Brunowa

nas tkwi choć odrobina brutalności, prasmocy. Psycholodzy twierdzą, że znaczny procent agresywności u młodego człowieka pobudzają gry komputerowe. Może to i prawda, bo sam się kiedyś o tym przekonałem (tu autor opisuje, jak to chciał nakopać swojemu kumplowi w wersji "live", gdy ten wygrał z nim w MORTAL KOMBAT ❶)... Z całą pewnością stwierdzam, że jest wiele osób, które sfrustrowane wychodzą na ulice z "bejsbolami" w ręku, próbując w ten sposób odreagować za porażki odniesione w grach komputerowych [...]"

Koka, Bydgoszcz

Mam ściśle sprecyzowane zdanie na ten temat. Otóż uważam, że "posadzanie" gier komputerowych o wpływ na agresję człowieka (szczególnie tego młodego) to jedno wielkie piep...lo! Z grami mam styczność od najmłodszych lat, a ostatnim wypryskiem już tyle flaków i wszelkich kreatur, że powinienem by całą naszą planetę pokryły, a krew oceany wypełniła, a ani raz nie przyszło mi na myśl, aby komuś dać po ryju tylko i wyłącznie dlatego, że w "jakiejś tam" grze coś mi nie poszło. Owszem, rozwaliłem co najmniej dziesięć joysticków, kasety magnetofonowe przez okno ciskałem, dyskietki żarłem żywcem, kopnąłem kilka razy psa, klawiaturę "z byka" pociągnąłem lub herbatą zalałem, oplułem monitor, zmierzły chodziłem, ale to wszystko... Żadnej przemocy fizycznej względem drugiego człowieka! Uważam zatem, iż jeśli ktoś ma namieszane we łbie, to i filatelistą ale może zostać, nie mówiąc o rozgrywaniu przez niego szachów korespondencyjnych, bo by powiedział, wskutek niepowodzenia, kupił piłę spalinową i w autobusie linii 807 rzeź uczynił. Rzygać mi się chce szczerze, gdy oglądam w telewizji debaty poważnych postaci, tudzież czytam w brukowcach wywody pięknych pań, co to znają się najlepiej na podpaskach i makijażu, gdy ekranem trzy po trzy. Laik może wypowiedzieć się co najwyżej w kwestii wpływu ruchu planet na zachowania seksualne małp w rui. Odpowiadam zatem na jedno z postawionych przez Ciebie pytań: Brutalność bierze się z wnętrza człowieka!!! Dziękuję za uwagę...

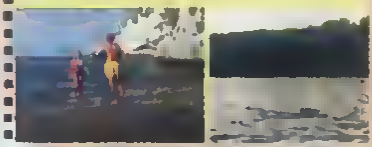


KONKURS HIV'A

Na...stało się. Od zatrzęsienia dostałem od Was pokręconych zdjęć jedne gorsze inne lepsze. Jako że nigdy nie byłem dobry w oficjalnych przemówieniach od razu przejdę do sedna sprawy.

Mój prywatny konkurs wygrał **Tomasz Woźniak z Zamościa** (cóż za zaangażowanie hłehłe!) odbył sesję zdjęciową wraz z 4 kumplami. Cóż gratuluję zwariowanych pomysłów odwagi i współczuję jednocześnie jeśli ktoś z Waszych bliskich znajomych zrobi ta fotkę hłehłe! Gra PORSCHE CHALLENGE prz...niedługo pocztą (Tomaszu podziel się nią z kumplami) załączając 2 komplety autografów zgłoszeń (wg życzenia).

Wyróżnienia (poza konkursem) przyznaję
Grzegorz Lenkowski z Olsztyna
Korneliusz Habierski z Głogowa



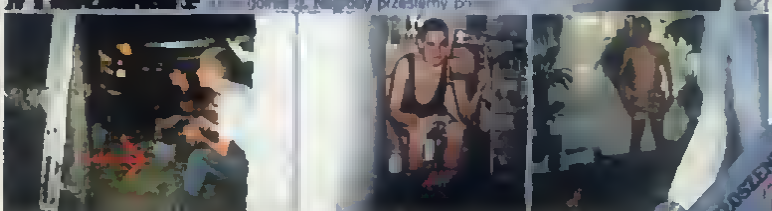
"WAKACJE Z PSX EXTREME"

Nadszedł czas. Czas na...trzygnięc... konkursu "Wakacje z PSX EXTREME". Ob...ło...koszulek ale niestety zdecydow...o 6 nagród. Dlaczego? Dlatego ...nadawało się do opublik... ...druga liga. Przepraszamy ale nie mieliśmy ...ych zamiarów.

Oto lista nagrodzonych oraz nadesłane przez ...h zdjęcia (kolejność alfabetyczna):

Daniel Jankowski z Nysy
Marcin Kładecki z Warszawy
Krzysztof Ociepka z Mikołowa
Jakub Palica z Wrocławia
Sebastian Wiewiórski z Myałowic
Karol Wiśniewski z Biliminów

...stkim nagrodzo...m gratu...o...
...ogólnie 3. Nagrody przesłemy p...



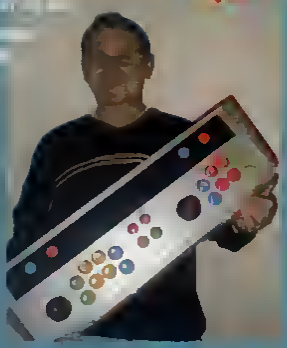
Długo oczekiwane ako

TWIN ARCADE STICK

249

„Jeśli chciałbyś przenieść atmosferę salonu gier do domu, zakup TWIN STICK-a będzie dobrym rozwiązaniem"
Norby, PSX Extreme, nr 23 / 24

„T.A.S. to marzenie każdego arcade'ów. Wielkie i ciężkie praktycznie nie do rozwalenia. Genialna sprawa"
Ghost Hockwell, Neo Plus, nr 11 (00.99)



- Drążek joy dla dwóch [illegible] 40 cm
- Wrażenie jak na automatach
- Wysoka trwałość
- Funkcja programowania klawiszy i Slow Motion

PSX CASE

„PSX wygląda fajniej, gdy świeci w ciemności [illegible] inny niż wszystkie inne!"
NEO Plus, nr 22 (00.99)

139

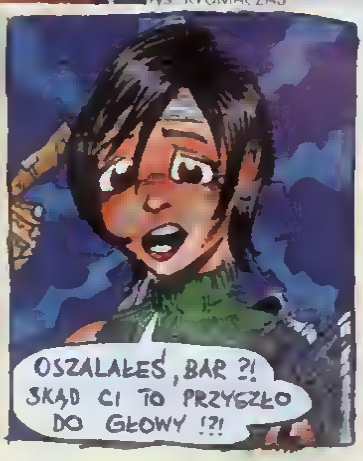
Zamień szarość w błyszczące

- Dostępna w czterech fluorescencyjnych kolorach
- Bardzo łatwa w montażu
- Przezroczysta
- Świeci w ciemności

Grupa "Ktomaczas" przy pracy.

Ten mutant w rastafariańskim berecie to Don Cornholo (Adam Aleksandrowicz), a paskuda przy biurku to Kleju (Patryk Stroiny)! W przyszłym numerze, jeśli znajdziemy miejsce, przedstawimy Wam krótkie biografie członków 'KMC'

rys. KTOMACZAS



Scenariusz: "Don Cornholio" Rysunki: "Kleju"

Pta

TIPS&TRICKS

MATI
mati@grupa69.netpol.pl

G-POLICE 2

Niekończące się amunicja:
Rozpocznij nową grę i następnie przytrzymaj **L1 + L2 + R1 + R2 + ●** na ekranie wyboru broni. Jeśli kod został wprowadzony poprawnie, to powinieneś usłyszeć dźwięk.

WIPEOUT 3

Trasa prototypowa:
Pomyślnie ukończ wszystkie trasy wszystkimi dostępnymi w grze drużynami w opcji "Single Race". Teraz wybierz z Menu głównego opcję "Prototypes".

Wszystkie trasy:
Wpisz w opcjach **"WIZZPIG"**

Dodatkowe pojazdy:
Wpisz w opcjach **"JAZZNAZ"**

Klasa Phantom:
Wpisz w opcjach **"AVINIT"**

Możliwość gry we czterech na dwóch "zlinkowanych" konsolach:
Uruchom grę na obu konsolach (muszą być połączone kablem LINK!). Wybierz z "Options" opcję "Game Setup". Teraz wybierz opcję "Default Names" oraz "Default Name Player One". Zmień imiona na obydwóch konsolach na "LINK". Jeśli wszystko zrobiłeś tak jak trzeba, to ujrzysz rozbłysk ekranu. Teraz wybierz nowo powstałą opcję "Establish Link" oczywiście trzeba to zrobić także na obydwóch konsolach. Pierwsza konsola musi być ustawiona jako "Master". Teraz wystarczy wybrać liczbę Graczy (do dwóch osób na jednej konsoli). Następnie wybierz tryb gry "Single Race" lub "Eliminator" (na konsoli "Master"). Jeśli wybrałeś pojedynczy wyścig, to wybierz klasę i trasę. Jedyne co pozostało do zrobienia, to wybór pojazdu i już można grać.

OMEGA BOOST

U1 Zone:
Ukończ grę nie na poziomie trudności "Hard" z 90 AP, oraz bez korzystania z kontynuacji.

U2 Zone:
Ukończ grę nie na poziomie trudności "Hard" z 60 AP.

U3 Zone:
Ukończ grę nie na poziomie trudności "Hard" z 30 AP.

U4 Zone:
Ukończ grę nie na poziomie trudności "Normal" z 90 AP, oraz bez korzystania z kontynuacji.

U5 Zone:
Ukończ grę nie na poziomie trudności "Hard" z 60 AP.

U7 Zone:
Ukończ grę nie na poziomie trudności "Hard", bez korzystania z kontynuacji.

U8 Zone:
Ukończ grę nie na poziomie trudności "Normal".

U9 Zone:
Ukończ grę nie na poziomie trudności "Normal" bez korzystania z kontynuacji.

V5 Zone:
Ukończ grę z 60 AP.

Boss Level A:
Ukończ grę z 60 AP (z niewidzialnością oraz wszystkimi broniami na poziomie dziewiątym).

DANCE DANCE REVOLUTION

Wszystkie piosenki:
Podświetl tryb "Arcade" i naciśnij **START**. Teraz podświetl "Easy", "Normal" lub "Hard" i naciśnij →,→,→,→,→,→

Dodatkowy tryb:
Na ekranie tytułowym naciśnij ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →. Dzięki temu trybowi gra będzie dogrywała się szybciej, jednak kosztem animacji postaci tańczącej na ekranie.

Choreografia:
Na ekranie opcji ustaw "Level" na "7", "Max Stage" na "5" (dla poziomu Easy), "3" (dla poziomu Normal), lub "1" (dla poziomu Hard), "Time limit" na "On", oraz "Game Over" na "2nd Remix". Następnie na ekranie tytułowym naciśnij →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Teraz naciśnij SELECT (w Menu). Dzięki wprowadzeniu tego kodu, będziesz miał możliwość dowolnego ustawiania kolejności strzałek.

Kolejny dodatkowy tryb:
Na ekranie wyboru trybu gry, naciśnij ↓, ↓.

Tryb "Maniac":
Najpierw musisz uruchomić kod "Kolejny dodatkowy tryb". Teraz na ekranie wyboru trybu gry (patrz wyżej) ↓, ↓.

Tryb normalny:
Aby powrócić do normalnej gry (jeśli wprowadziłeś jeden z dwóch powyższych kodów), naciśnij na ekranie dwa razy ↑.

Tryb "Lewy":
Na ekranie wyboru trybu gry naciśnij **SELECT** i ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←.

Tryb "Prawy":
Na ekranie wyboru trybu gry naciśnij **SELECT** i →, →, →, →, →, →, →, →.

"Ukryty" tryb:
Na ekranie wyboru trybu gry naciśnij **SELECT**, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

Tryb "Shuffle":
Na ekranie wyboru trybu gry naciśnij **SELECT**, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑, →, ←.

Tryb "Lusterany":
Na ekranie wyboru trybu gry naciśnij **SELECT**, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →.

Tryb "Malutki";):
Na ekranie wyboru trybu gry naciśnij **SELECT**, ←, ↓, →, ↓, ←, ↓, →, ↓, ↑.

Zmiana postaci tańczącej na ekranie:
Przytrzymaj ← lub → a następnie naciśnij **START**.

NO ONE CAN STOP MR DOMINO

Graj jako Bruce:
Pomyślnie ukończ grę jako Mr. Domino lub Miss Domino.

Graj jako Pierre:
Pomyślnie ukończ grę z wynikiem "best in country" na wszystkich sześciu poziomach.

STREET SK8ER

Trasy w odbiciu lustrzanym:
Na ekranie Menu głównego naciśnij →, ●, ■, ←, ■, ●, **R1**, **L1**. Jeśli kod został wprowadzony poprawnie, to powinieneś usłyszeć słowo "Yeah".

Wszystkie deski:
Na ekranie Menu głównego naciśnij →, →, **R1**, **R2**, ←, ←, **L1**, **L2**. Jeśli kod został wprowadzony poprawnie, to powinieneś usłyszeć słowo "Yeah".

Otwarcie bramki:
Ukończ tryb "Street Tour" czterema normalnymi postaciami, aby odblokować bramki.